PlayStation

SUPER **COMBO** *10x GRYWALNYCH DEM*
*10x RECENZJI 10x OPISÓW*

Od twórców PlayStation Magazyn

NR 4/99 ● CENA 25.00 ZŁ ● ISSN 1507-6083 ● INDEX 355437

# Total PlayStation

**132 STRONY**

**TEGO JESZCZE NIE BYŁO**

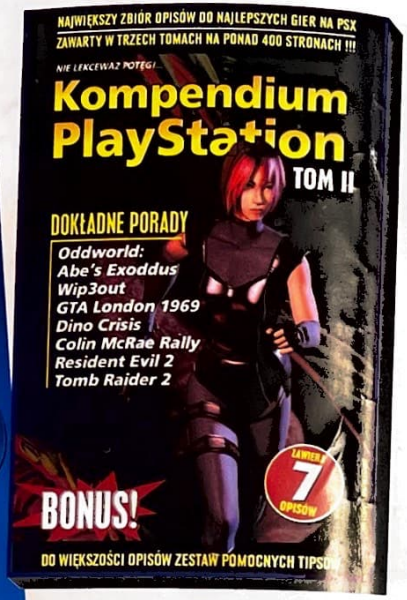
## NAJLEPSZE GRY NA PLAYSTATION

**DEMA+RECENZJE+OPISY**

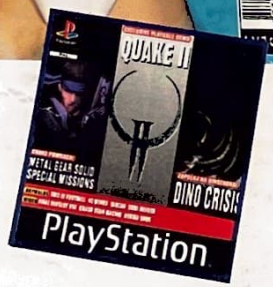
- RIDGE RACER TYPE 4
- GRAN TURISMO
- DRIVER
- ISS PRO '98
- APE ESCAPE
- METAL GEAR SOLID
- COOL BOARDERS 3
- CRASH BANDICOOT 3
- TEKKEN 3
- TOMB RAIDER 3

CGS 9 771507 608990 3

# NIE MUSISZ TYLKO CZYTAĆ MOŻESZ GRAĆ!




Największy **ZBIÓR OPISÓW GIER** na PSX – 3 Tomy! **NIE PRZEGAP**! Wraz z numerem 12/99 PlayStation Magazyn drugi tom naszej pełnoformatowej księgi Kompedium PlayStation – **GRATIS!!!**




**NA KRĄŻKU ZNAJDZIECIE:**
GRYWALNE DEMA: QUAKE II, DINO CRISIS, THIS IS FOOTBALL, METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS, 40 WINKS, TARZAN, SOUL REAVER
WIDEO: FINAL FANTASY VIII, CRASH TEAM RACING
BONUS: AFRICA SHOX

**WSPANIAŁE RECENZJE:**
**TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION, MISSION: IMPOSSIBLE, F1 '99, GTA 2, 40 WINKS, UEFA STRIKER, SPYRO 2 i wiele innych...**
**LOADING: COLIN MCRAE RALLY 2, MICRO MACHINES V4, TOY STORY 2... ARMY MEN**

**SZUKAJ W KIOSKACH !!!**


Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w tabelkach są cenami orientacyjnymi. Wszystkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone. Większość artykułów w tym wydaniu jest tłumaczona i reprodukowana z pisma Essential PlayStation i prawnie należą do: © Future Publishing Ltd. England 1999. Wszelkie prawa zastrzeżone. Żadna część pisma (dotyczy tekstów, ilustracji znaków graficznych), nie może być kopiowana w jakiejkolwiek formie. Logo PS i PlayStation są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Więcej informacji dotyczących tego i innych czasopism wydawanych przez Future Publishing Ltd., można uzyskać w sieci internet, wywołując stronę WWW o adresie: http://www.futurenet.co.uk

# Spis Treści


**4 Metal Gear Solid**
Gra o niesamowitym, filmowym klimacie. Musisz zagrać!

**18 Ridge Racer Type 4**
Kolejna część wspaniałych, zręcznościowych wyścigów.

**30 Tomb Raider 3**
Jak do tej pory najlepsza gra z tej serii.

**42 Gran Turismo**
Najlepsze wyścigi na PlayStation. Gra-legenda.

**54 Driver**
Zasiądź za kierownicą i gaz do dechy.

**70 Ape Escape**
Pomóż Spike'owi złapać te paskudne małpy.

**82 ISS Pro '98**
Obowiązkowa pozycja dla fanów piłki kopanej.

**90 Crash Bandicoot 3**
Ostatnia i zarazem najlepsza część przygód sympatycznego rudzielca.

**102 Cool Boarders 3**
Daj się porwać białemu szaleństwu.

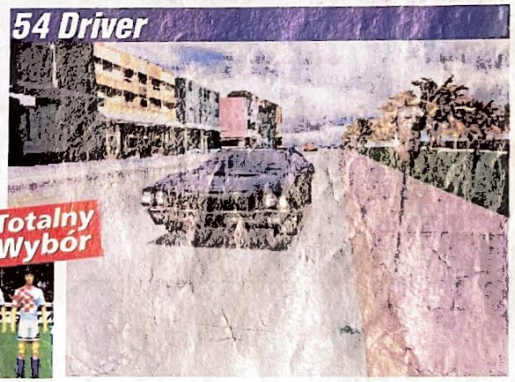
**106 Tekken 3**
Najlepsza bijatyka w historii gier. Niepokonana w swojej kategorii.

**128 Pewniaki**
Trzy gry, które już niedługo zaczną rządzić na naszych konsolach.


***OD REDAKCJI*** Mamy szczęście żyć na przełomie wieków, a co więcej, tysiącleci. Rok 2000 już bowiem za pasem i aż trudno dziś uwierzyć, że jeszcze do niedawna ta data była ulubioną przez autorów science-fiction granicą nieodgadnionej przyszłości. Wystarczy wspomnieć kultowy już dziś film Stanleya Cubricka „2001 Odyseja Kosmiczna” lub kiczowaty serial „Kosmos 1999”. Jakże odmiennie w różnych dziełach przedstawiano wówczas przyszłość, która dziś jest już teraźniejszością. Ciekawe, że ówczesnym autorom zabrakło wyobraźni, ponieważ żaden z nich nie przewidział, że na przełomie wieków jedną z najbardziej popularnych rozrywek młodego pokolenia będzie domowa konsola do gier wideo. A właśnie takim fenomenem okazała się być PlayStation!

Na rok 2000 zapowiadana jest premiera PSX2, zupełnie nowej konsoli godnej nowego tysiąclecia. Obecnie króluje jeszcze poczciwy szaraczek znany milionom fanów na rozrywki na całym świecie. I jemu właśnie chcieliśmy oddać należną mu cześć wybierając i opisując w tym numerze 10 najlepszych gier, jakie kiedykolwiek stworzono na tę cudowną maszynkę. Jeśli jesteś zatem wyznawcą kultu PlayStation, to masz okazję poznać gry najlepsze z najlepszych, stanowiące o sile i potędze tej konsoli. Staraliśmy się w taki sposób wyłonić najlepsze gry wszech czasów, aby były one zróżnicowane tematycznie, zaś opisy do nich można określić jednym słowem – TOTALNE. Składają się one bowiem z recenzji, wywiadów z twórcami i pełnego rozwiązania, a gdy dodamy do tego jeszcze w pełni grywalne demo na krążku CD, to mamy klasyczne combo.

Dla formalności dodam, że gra uznawana powszechnie za fenomenalną, a mianowicie Final Fantasy VII, nie znalazła się w naszym piśmie z jednego prostego powodu – należałoby poświęcić jej cały numer i nie jest wykluczone, że przy okazji premiery Final Fantasy VIII w Europie, takie przedsięwzięcie dojdzie do skutku. Ciekawi jesteśmy, co o tym sądzicie. Napiszcie. Tymczasem Final Fantasy VII nie była klasyfikowana, bo jest oczywiście poza wszelką konkurencją.



**Wydawca**
CGS Computer Graphics Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel./fax: (0-22) 815-42-20
e-mail: tps@cgs.com.pl
http://www.cgs.com.pl

**Redakcja**
Red. nacz.: Dariusz Kazik
*dkazik@cgs.com.pl*
Z-ca red. nacz.: Marek Suchocki
*msuchocki@cgs.com.pl*

**Współpraca**
Piotr Wojtania, Rob Pegley, Daniel Griffiths, Mike Goldsmith, Stephen Pierce, Nicolas Di Constanza, Steve Merrett, Simon Kirrane, Pete Wilton, Keith Stuart, James Price, Steve Faragher, Steve Bradley, Tim Weaver, Lisa Fister, Jon Billington, Andy Butcher, Robin Alway, Jonathan Pugh, Clare Johnson, Andrew Collins

**Tłumaczenia**
Piotr Wągrodzki, Leszek Krowicki

**Dział Reklamy**
Dariusz Kazik

**Korekta**
Magdalena Kotulska

**Łamanie**
Robert Włodarczyk

**Druk**
Elanders Polska sp z o.o

**Kolportaż Ogólnopolski**
Ruch S.A. O.K.O.P.
Kolporter S.A.

**CGS Computer Studio** wydaje:
GRY KOMPUTEROWE & PC GAMER
PLAYSTATION MAGAZYN
AMIGA COMPUTER STUDIO
COMPUTER ARTS, PSX FAN

NA TYM CD

# METAL GEAR SOLID

**Chcecie mieć więcej szpiegowania niż Austin Powers i lepsze uzbrojenie niż James Bond? No to spróbujcie tego... to najlepsze podchody, jakie można kupić za pieniądze.**

**NA CD** Kiedy przychodzi do nadania tytułu Najlepszej Gry na PlayStation, to niewiele będzie zasługiwać na niego bardziej niż *Metal Gear Solid*. Budząca sensację już na dwa lata przed swą ostateczną premierą, jest jedną z nielicznych gier, której sprzedano ponad trzy miliony egzemplarzy w samej tylko Japonii. Scenę wydarzeń przedstawia z pewnością najbardziej dramatyczne intro, jakie kiedykolwiek widziano w grze na PlayStation. W mrocznych głębiach oceanu nagle wyłania się czarna łódź podwodna, przewożąca swój ważny ładunek – naszego bohatera Solid Snake'a w drodze na swą kolejną misję. Terroryści zajęli bazę wojskową na Alasce i grożą atakiem jądrowym. Zadaniem Snake'a jest przeniknięcie do tej bazy, ocalenie dwóch agentów rządowych i odpłacenie wrednym terrorystom za ich plany. Ale to nie sama intryga czyni z *Metal Gear Solid* taki specjał (chociaż jej filmowa konstrukcja nie jest niczym złym). Zanurzenie się w nią na krótkie pięć minut ukaże nam grafikę, jakiej nigdy nie spodziewalibyśmy się po PlayStation. Ale oto mamy ją bezpośrednio przed naszymi oczami. Zwróćcie jedynie uwagę na scenę, w której terrorysta odlatuje HIND'em – to absolutnie zapiera dech w piersiach. Nasze demo (tak przy okazji specjalnie rozbudowane w stosunku do oryginalnego) przedstawia to imponujące otwarcie wraz z solidną porcją pierwszej sekcji. Od chwili kiedy zacznie się wczytywać demo, zaczyna grać natrętna muzyka i zaczyna narastać poziom oczekiwań – po prostu wiemy, że oczekujemy na coś naprawdę bardzo specjalnego.

## OBEJRZYJ SWE OFIARY

**W repertuarze Snake'a jest jedna z najlepszych „broni", jakie pojawiły się na PlayStation – jego lornetka. No dobra, nie całkiem jest to broń, ale użycie teleskopowego noktowizora jest cudowną chwilą. Chcesz sprawdzić, czy wróżka jest czysta? Chcesz pogapić się w oczy strażnika, tak aby on o tym wiedział? W obu tych przypadkach skorzystaj z lornetki. I w wielu innych. Do diabła, korzystaj z niego do wszystkiego... jest wspaniała.**

## DO DZIEŁA

***MGS*** **może być trudna przy rozpoczęciu, więc tu podajemy krótki przewodnik, pomagający przetrwać pierwsze kilka minut demo. Jeśli ktoś woli spróbować na własną rękę, niech natychmiast przestanie to czytać! Chyba nie chcecie psuć sobie zabawy?**

**[1] Intro wyjaśnia co dokładnie musimy zrobić.... pobić terrorystów.**

**[2] A tu jest nasz bohater, pięknie wpasowany i osłonięty w jednoosobową łódź podwodną.**

**[3] Po wyjściu musi on popłynąć do tajnej bazy. Dzięki Bogu za kombinezon płetwonurka.**

**[4] Wewnątrz czekamy na windę, za tymi skrzyniami z zaopatrzeniem. Tutaj będziemy bezpieczni.**





## WYZWANIA

**Kiedy po raz pierwszy zaczynasz grać, powinieneś...**
**Dostać się do windy i nie zostać zabitym.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Być zdolnym do prześlizgnięcia się przez pierwszą sekcję, do windy i do głównego budynku bez najmniejszego zadrażnięcia.**

**Weterani powinni...**
**Ukończyć całe demo w dwadzieścia minut.**

**[1] Winda. Przed wbiegnięciem do niej poczekaj, aż opuszczą ją strażnicy. [2] Zdumiewający helikopter. Po prostu obserwuj w podziwie, jak całość dygocze rozmazując swój obraz. [3] Bardzo poręczny widok.**

## ZNAJDŹ PISTOLET

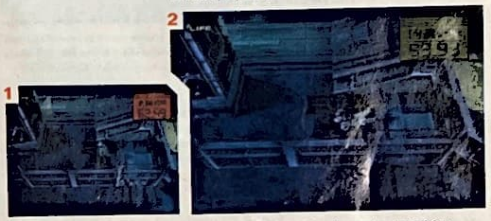
**Kiedy już uciekniesz z pierwszej kondygnacji i dostaniesz się na zewnątrz instalacji, to upewnij się, że podniosłeś pistolet. Kiedy będziesz rozglądał się wokół bazy, to zauważysz obszar, gdzie krzyżują się dwa reflektory punktowe. Przedostań się przez ten obszar nie dając się złapać, a znajdziesz lorę. Skocz na jej tył, a natrafisz na tak potrzebny Socom. Jednak korzystaj z niego rozważnie, gdyż w tym demo amunicja stanowi ogromną rzadkość.**

**[1] Przyjrzyj się uważnie górnej części tego zdjęcia, a dostrzeżesz tył ciężarówki gdzie ukryty jest pistolet. Idź tam. [2] Tył ciężarówki.**

## STEROWANIE

**Choć początkowo nieporęczne, wkrótce sterowanie *Metal Gear Solid* staje się drugą naturą. Po prostu musi się stać.**

| | |
|---|---|
| D-PAD | Ruchy |
| △ | Widok w pierwszej osobie |
| ⊗ | Pełzanie/kucanie |
| ○ | Rzut |
| □ | Atak |
| L2 | Inwentarz |
| SELECT | Dostęp do systemu Codec |




**[1] Podczas czołgania się wokół bazy jest wiele okazji do skarcenia strażników. [2] Oto kolejna szansa. Jeśli zaczną Cię ścigać, skorzystaj z pistoletu.**

## METAL GEAR LIGHT

**Niewielu ludzi o tym wie, ale *Metal Gear Solid* jest w rzeczywistości kontynuacją. A powód, że tego nie wiedzą, jest prawdopodobnie taki, że pierwotna gra ***Metal Gear*** **pojawiła się po raz pierwszy na komputerach domowych MSX. Jak możecie zobaczyć na tych zdjęciach ekranów, wygląd z pewnością nie był najmocniejszą stroną pierwotnej gry, ale zawierała ona całą fabułę, intrygę i akcję wersji Solid. To był sukces. Miejmy tylko nadzieję, że na następną kontynuację nie będziemy musieli czekać aż tak długo.**

**[5] Jeśli straże strzelają kiedy tu się dostaniemy, to nigdy to nie ruszy.**

**[6] Opis następnej misji pokazuje, jak bezpiecznie dostać się do budynku.**

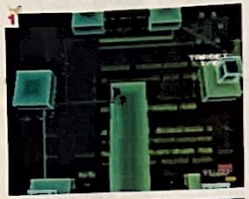
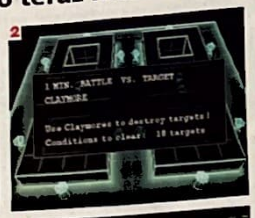
**[7] Najlepszym sposobem ominięcia kamer jest pełzanie przy samej ścianie.**

**[8] Udawanie niedźwiedzia nie jest najlepszym pomysłem. Wstawaj i strzel mu w oko.**

**[9] Przez wślizgnięcie się do budynku tą drogą oszczędzasz wiele czasu i amunicji.**

# METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS

**Kończysz *Metal Gear Solid* w dwie godziny? Opanowałeś umiejętność skradania się do perfekcji? To teraz masz szansę się sprawdzić, żołnierzyku...**

**[1–2] To nie tylko sprawa zręczności, liczą się także umiejętności taktyczne. [3] Wiele misji wymaga rozpoczęcia łańcuchowej reakcji wybuchów. [4] Wszystkie bronie z *MGSe* są dostępne poprzez różnego rodzaju ćwiczenia i misje. [5] Niechciane powracają – ruchome plamy światła. [6] Spryt czy mus... – tradycyjny dylemat w *Metal Gear Solid*.**

Mimo (a może właśnie z powodu) niesamowitego sukcesu gry *Metal Gear Solid*, firma Konami nie chce na razie słyszeć o kontynuacji. Ale wszyscy uzależnieni od skradania się Snakiem mogą odetchnąć z ulgą — ich cierpienie uśmierzy dodatek do *Metal Gear Solid*, czyli zestaw misji specjalnych. A zatem, jeśli nie kontynuacja, to co? *MGS: SM* to tzw. mission disk, czyli płyta z dodatkowymi misjami wymagająca do uruchomienia gry *Metal Gear Solid* (tak jak *GTA London 1969* wymagała gry *Grand Theft Auto*). Zestaw zawiera około 300 misji treningowych w symulatorze wirtualnej rzeczywistości. Każde zadanie jest jasne, a wykonanie go zabiera zazwyczaj minutkę. Gdy zaliczysz dostępne na początku zadania, pojawią się dodatkowe misje. Wskaźnik procentowy w menu mówi, jaką część gry już pokonałeś. Na początku możesz zaliczać zadania z zestawów Weapons i Sneaking, które są bardzo podobne do misji z trybu VR Training oryginalnej *MGS*.

Sekcja Weapons (Broń) zawiera testy posługiwania się ośmioma rodzajami broni (po pięć zadań na pukawkę). Sekcja Sneaking (Skradanie się) podzielona jest na dwa działy — z bronią i bez — i każe Ci przemykać się wśród coraz bardziej skomplikowanych labiryntów pełnych strażników, kamer i innych urządzeń alarmowych. Zalicz każdą sekcję, a (jak w oryginale) będziesz mógł pokonać je jeszcze raz w morderczym trybie Time Attack.

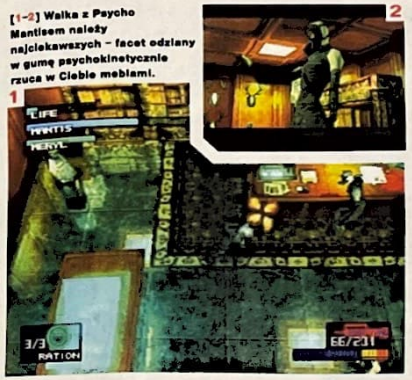
Po zaliczeniu większości zadań z sekcji Weapons i Sneaking, w menu pojawiają się nowe zestawy misji — Advanced (Zaawansowane) i Special (Specjalne). Sekcja Advanced zawiera wymieszane ze sobą i oczywiście trudniejsze wersje zadań z Weapons i Sneaking. Ale prawdziwym gwoździem programu jest dział Special. Można sobie wyobrazić, jak twórcy *Metal Gear Solid* wpadali na wiele grywalnych pomysłów, ale nie mogli wpasować ich w oryginalną grę. Aż do teraz, kiedy nie trzeba przejmować się fabułą (której nie ma) i można zrealizować swoje najskrytsze marzenia. Dlatego w sekcji Special wcielasz się w postać Ninji, rozwiązujesz kryminalne zagadki i robisz zdjęcia Mei Ling. Jeśli to Cię nie rusza, możesz zawsze rozpętać rzeźnię w One Minute Attack. Mimo jasnych zadań, jakie są przed Tobą stawiane, w miarę zaliczania kolejnych misji odkryjesz, że konieczna jest spora porcja taktyki i planowania ruchów. Czasem wieki spędzasz na próbach rozgryzienia jakiegoś zadania i nagle przychodzi olśnienie — eureka! To bardzo przyjemne.

A ponieważ nie ma tu żadnej fabuły, narracji ani długich scenek przerywnikowych z dialogami, *Special Missions* zawiera czysta grywalność. Nie ma tu chwili wytchnienia. Gdy tylko wypełnisz jedną misję, gra przenosi Cię do następnej. Zadnych rozkazów od Donalda Andersona, bezcelowych pogaduszek z Mei Ling, tylko Snake, broń i cele.

Wadą tego rozwiązania jest brak dłuższych misji — czegoś, w co mogłbyś naprawdę wsiąknąć. Żaden poziom nie łączy się z poprzednim, więc nie masz tego wspaniałego uczucia uczestniczenia w czymś ważnym, jak w oryginalnej grze. Nie zastanawiasz się, co Cię spotka za następnym rogiem (co powodowało zarwanie nocki z *MGS*). Wiele misji z użyciem broni jest do siebie podobnych i mimo różnych zadań do wykonania gra nie daje Ci tego rodzaju zróżnicowania, na który liczysz.

Ale i tak wracasz do niej raz za razem, powodując że Twój wynik coraz bardziej Zbliża się do magicznych 100%. To tylko zestaw luźnych misji, ale jest bardzo grywalny i zawiera kilka ciekawych pomysłów. Jeśli nadal masz oryginalną *Metal Gear Solid*, za pół ceny możesz poszerzyć ją o 300 nowych zadań na długie, zimowe wieczory.

**[1–2] Walka z Psycho Mantisem należy najciekawszych – facet odziany w gumę psychokinetycznie rzuca w Ciebie meblami.**




# HIDEO KOJIMA

ZE WZGLĘDU NA CHARAKTER GRY JESTEM ZDZIWIONY, ŻE DOSTAJĘ AŻ TYLE LISTÓW OD DZIEWCZYN I MŁODYCH LUDZI.

**[1–2] Kojima-san z modelem Metal Gear. Nie jest zbyt duży, co? [3] Zespół tworzący *MGS* lubi sobie pożartować.**

**Gdy *Metal Gear Solid* miał swój amerykański debiut w Atlancie, pojechaliśmy tam, by spotkać jego twórcę, Hideo Kojimę.**

***Metal Gear Solid* odniósł wielki sukces. Na pewno cieszy Cię taki przebieg wydarzeń?**
Jestem bardzo zadowolony, że *MGS* dobrze radzi sobie za granicą, a nie tylko w Japonii. Jak do tej pory moje gry pojawiały się na o wiele mniejszych (kultowych) platformach. To mój pierwszy ogólnoświatowy tytuł.

**Czy masz kontakt z graczami? Co Ci mówią?**
Reakcje są lepsze niż się tego spodziewałem. Jestem nieco zaskoczony, gdyż, prawdę mówiąc, są za dobre. Ze względu na charakter gry jestem zdziwiony, że dostaję aż tyle listów od dziewczyn i młodych ludzi. Dostałem też kilka listów, których autorzy twierdzą, że wieloboki *MGS* są gorsze niż w *Resident Evil* czy *Final Fantasy VII*.

**A zdarzają się ludzie, z którymi nie chciałbyś mieć nic do czynienia?**
Dostałem list od członka Japońskiej Armii Samoobrony. Przysłał mi całą masę swoich zdjęć bez koszulki, z modelem karabinu w ręku. To było istne szaleństwo. Prosił, żebym wykorzystał je przy tworzeniu postaci Snake'a. Wyjaśniał, jaki to on jest sprawny fizycznie. Chciałbym, żeby ci niebezpieczni ludzie, zafascynowani militaryzmem gry wyciągnęli właściwą lekcję z jej antynuklearnego przesłania.

**Kiedy walczymy z Psycho Mantisem, ekran ciemnieje, a w jego górnym prawym rogu pojawia się wyraz HIDEO. Czy to wynik mocy tej postaci? Czemu tak się dzieje? Wielu graczy pomyśli pewnie, że właśnie popsuł im się telewizor.**
To psychokineyczny atak, który ma ogłupić gracza. Mam nadzieję, że ludzie, którzy dadzą się nabrać na tę sztuczkę, nie będą mieli pretensji i potraktują to jako dobry żart.

**[1] Sprowadź windę na dół. [2] Facet z wielką spluwą. [3] Jesteś blisko Geara.**

[1] Motosada Mori jest konsultantem wojskowym. Zaznajamia zespół z nowszymi technologiami wojskowymi. [2] Wszystko musi być dopięte na ostatni guzik. [3] Yoji Shinkawa odpowiada za artworki i ogólny wygląd gry.

GRA WIE CZY GRACZ MA DANE PRZEDMIOTY I W ZALEŻNOŚCI OD TEGO ZMIENIA SIĘ ICH ROZMIESZCZENIE.

**Jaki jest najszybszy czas ukończenia *MGS*? A jaki przeciętny?**
Człowiek z mojego zespołu zrobił to w półtorej godziny. Przeciętnie zajmuje to od ośmiu do dziesięciu godzin.

**Wygląda na to, że gra analizuje postępy gracza i odpowiednio do nich umieszcza amunicję i racje żywnościowe. A może to tylko nasza wyobraźnia?**
Nie. Gra wie czy gracz ma dane przedmioty i w zależności od tego zmienia się ich rozmieszczenie.

**Mówi się, że jest to pierwsza gra, która zdaje sobie sprawę z tego, że jest grą wideo. Na przykład: śledzenie jak często nagrywasz stan gry, psychokinetyczne wibrowanie i przenoszenie pada do drugiego portu (Mantis), zagrożenie, że będziesz musiał zaczynać grę od o wiele wcześniejszego momentu, instrukcje jak rozegrać sekwencję tortur (Ocelot) i tak dalej. Całość robi niesamowite wrażenie na wielu graczach. Co Ty na to?**
Chodzi o to, w którym miejscu ustali się granicę świata wirtualnego. Zwykle jest nią szyba monitora. W naszym przypadku ekran, konsola i cały program należą również do świata wirtualnego.

**Także trening odbywa się w rzeczywistości wirtualnej, tak jakbyście chcieli przez to powiedzieć, że sama gra jest prawdziwa i VR kończy się na treningu. Czy to kolejny przykład na „świadomą" naturę *Metal Gear Solid*?**
Tak, starałem się być sarkastyczny: to tak jakby gra w grze. Początkowo w chwili niepowodzenia mieliśmy pisać MISSION FAILED. Zaś w trybie VR – GAME OVER. W końcu jednak zdecydowaliśmy się w obu przypadkach użyć napisu GAME OVER.

**Kto wymyślił, by na pudełku kompaktu był kod częstotliwości Meryl? Czy to zabezpieczenie przeciwko piratom?**
To był mój pomysł, i nie miał nic wspólnego z walką z piratami. Chciałem po prostu, by opakowanie też miało wirtualny charakter.

**Z której części gry jesteście najbardziej dumni?**
Z ostatniej akcji z udziałem jeepa. Spędziliśmy nad nią tyle czasu, że moglibyśmy napisać wtedy niewąski wyścig.

**A z którą częścią gry było najwięcej problemów?**
Chyba z bitwą z Mantisem.

**Musiałeś chyba obejrzeć wiele filmów – gra ma bardzo kinowy nastrój. Wyczuwamy na przykład podobieństwo walki z Liquidem na szczycie wieży ze sceną z „Bez Twarzy" Johna Woo. które filmy wywarły na ciebie największy wpływ?**
Bardzo lubię Johna Woo jako reżysera. Jednak trudno jest mi wymienić jakieś konkretne tytuły. Myślę, że miały na mnie wpływ wszystkie filmy, jakie obejrzałem od dzieciństwa.

**Muzyka w *Metal Gear Solid* jest znakomita. Kto za nią odpowiada? Czy dostał swobodę twórczą, czy też daliście mu wytyczne? Czy jesteś zadowolony z końcowego efektu?**
Chcieliśmy czegoś w stylu Hansa Zimmera (m.in. „Twierdza"). Nie jestem zbyt zadowolony z możliwości dźwiękowych PlayStation.

**Opowiedz nam coś o trójwymiarowym enginie. Czy jest on całkowicie nowy?**
Jest całkowicie nowy. To była nasza pierwsza trójwymiarowa gra, jaką stworzyliśmy.

**Czy są plany, by użyć go do innych gier?**
Najpierw musimy poddać go pewnym przeróbkom.

**Dlaczego nie można grać z punktu widzenia Snake'a?**
Istnieje co prawda możliwość przełączenia się na ten widok, ale nie można się wtedy ruszać. Dlaczego? Ponieważ mam dość klonów Dooma.

**Czy jest w *Metal Gear Solid* coś, co teraz chciałbyś zmienić (zarówno jeśli chodzi o fabułę, jak i rozgrywkę), kiedy już znasz opinię graczy?**
Jest wiele takich rzeczy. Sekwencje animowane są trochę za długie, podobnie jak dialogi na ekranie Codeca.

**Jaka jest Twoja ulubiona postać gry?**
Ninja.

**Czy to prawda, że większość gry mieści się na pierwszej płytce?**
Tak. Stało się tak, ponieważ potrzebowaliśmy więcej miejsca na definicje sekwencji animowanych i digitalizowaną mowę. Użyliśmy drugiego dysku, ponieważ dialogi oraz animacje z końca gry bardzo nam się rozrosły.

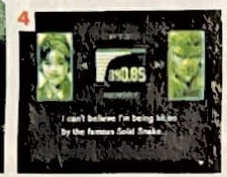
**Czy europejska i amerykańska wersja gry są trudniejsze od japońskiej?**
Obie anglojęzyczne wersje gry mają cztery poziomy trudności – EASY, NORMAL, HARD i EXTREME. Pierwszy z nich jest równoważny z japońską wersją, tak więc trzy pozostałe są od niej trudniejsze.

**Czy musieliście zrezygnować z jakiś pomysłów z powodu ograniczeń czasowych, bądź technologicznych?**
Z bardzo wielu. Na przykład o wiele bardziej realistyczny wygląd przeszukujących otoczenie świateł, a także sensory na podczerwień. Oraz cała masa innych rzeczy, które mogliśmy zrobić, ale do tego nie doszło.

**Czy jest więc szansa, że znajdą się one w kontynuacji *Metal Gear Solid*?**
Tak. Zabrakło nam czasu i możliwości konsoli.

**Czy poczekacie z następną grą na kolejną generację sprzętu?**
Nie wiem. Tak jak powiedziałem przed chwilą, z obecnym sprzętem nie mogę wiele zrobić.

**Czego spodziewasz się po PlayStation 2? Z czego, jako producent byłbyś najbardziej zadowolony?**
Z zapachu, jako czynnika infiltracji (przeciwnik mógłby wyczuć twoją obecność). I odpowiedniego do tego sprzętu...



[1–3] Scena z jeepem była jedną z najtrudniejszych do realizacji scen w grze. [4] Kojima-san jest niezadowolony z liczby dialogów prowadzonych przez Codec. [5] Snake odpoczywa. A może go zlapali?

[1] Snake wychodzi na powierzchnię i jego misja się rozpoczyna. [2] Wspaniałe scenki przerywnikowe. [3] Bitwa na pociski Stinger. [4] Snake. [5] Ninja.

# Metal Gear Solid

***Metal Gear Solid* to gra, która stała się legendą** na długo przed swoją premierą. A gdy już trafiła na sklepowe półki okrzyknięto ją **najlepszą grą wszech czasów na PlayStation.**

[1] Trochę głupio podziwiać ogień z lufy karabinu wroga, gdy ten strzela. [2] Hmm, to duży robot.

Seria *Metal Gear* ma bardzo długą historię. Jej korzenie sięgają jeszcze konsol 8-bitowych. Niemal każda część przygód Snake'a stawała się hitem. Z ostatnią odsłoną nie mogło być inaczej. *Metal Gear Solid* na PlayStation stał się oczywiście hitem, a nawet czymś więcej – wyznacznikiem nowej jakości w grach video. Podobnie więc jak po *Tekkenie*, *Wipeout'cie* i innych pionierskich tytułach *Metal Gear Solid* doczekał się naśladowców. Jednak żadna gra dotychczas mu nie dorównała mimo wielu świetnych produkcji, jak choćby *Tenchu* czy *Syphon Filter*.

Tym co odróżnia *MGS* od innych gier, jest fabuła. Gra sprawia wrażenie świetnie wyreżyserowanego filmu akcji i to wysokiej klasy. Praca kamery, efekty wizualne, zaskakujące zwroty akcji i świetne dialogi, tworzą obraz na miarę hollywoodzkiego hitu. A nawet czegoś lepszego. Scenariusz nie jest nastawiony wyłącznie na fajerwerki i bezmyślną rąbaninę. Jego twórca, Hideo Kojima, zawarł w nim pewne przesłanie i każdy graczowi nad nim zastanowić. Dzięki temu *Metal Gear* różni się od wszystkich gier do niego zbliżonych i od większości gier w ogóle.

Ważną sprawą o jakiej należy pamiętać siadając do gry

> GRA SPRAWIA WRAŻENIE ŚWIETNIE WYREŻYSEROWANEGO FILMU AKCJI I TO WYSOKIEJ KLASY.

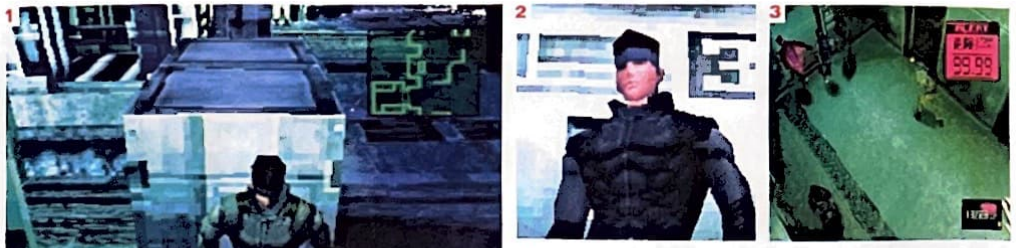
*MGS*, to taka, że jej nie należy kończyć „na szybko". Trzeba zapomnieć czego nauczyły nas inne gry – przejść jak najszybciej, pochwalić się kumplom i odstawić na półkę. Tą grą trzeba się rozkoszować. Nie wolno przerywać scenek ani dialogów (przynajmniej za pierwszym razem). Dlaczego? Bo tym samym niszczy się całą przyjemność płynącą z poznawania zawiłości scenariusza, odnajdywania związków między głównymi bohaterami, dramatów jakie przeżywają! Wytłumaczono nawet pewne braki w realizmie gry (a dokładnie ślepotę i głuchotę strażników). Ale już nic więcej nie powiem, aby nie psuć Wam przyjemności płynącej z poznawania i smakowania tej gry.

Kolejny atutem *MGS*a jest niepowtarzalny klimat. Napięcie budowane jest stopniowo w czasie gry i nie puszcza, aż do końcowych napisów (a nawet po nich). Dodatkowo gra świetnie spisuje się we współpracy z Dual Shockiem, np. podczas korzystania z karabinu snajperskiego, gdy pad „bije" w rytmie serca głównego bohatera. To oczywiście nie wszystko, bo różnorodnych bajerów jest w grze znacznie więcej. Mnie spodobał się zwłaszcza podstęp z szukaniem częstotliwości radia. Spędziłem mnóstwo czasu na szukaniu w grze ukrytego pudełka CD (na nim miała być bowiem podana częstotliwość), by wreszcie zupełnie przypadkiem odkryć, że chodzi o oryginalne opakowanie do gry leżące w zasięgu ręki, a nie o jakieś wyimaginowane pudełko w grze. Niesamowite! Takich „smaczków" jest znacznie więcej, ale nie zdradzę ich, żeby nie psuć Wam zabawy.

Odrębnym tematem jest fantastyczna







[1] Użyj radaru (prawy-górny róg), aby znaleźć wyjście. [2] Strój Snake'a chroni go od zimna. [3] Meryl i Snake walczą ramię w ramię. [4–6] Wspaniałe, czyż nie?

oprawa dźwiękowa gry. Sugestywna, wspaniała niezwykle podkreślająca i wręcz tworząca niesamowity nastrój. Przypomina mi nieco motywy z filmów „Twierdza" czy „Speed". Można też znaleźć fragmenty podobne do *Final Fantasy VII*. Najlepszy jest końcowy utwór „The Best Is Yet To Come". Podczas jego słuchania, aż dreszcze przechodzą, naprawdę. Ciekawostką jest fakt, że muzyka bardzo podczas gry tak dalece powiązana jest z akcją, iż zmienia się w zależności od jej przebiegu np. jest monotonna, mroczna i niepokojąca gdy się skradasz, ale gdy zostaniesz zauważony przez strażników, natychmiast się zmienia.

Na uwagę zasługuje też świetnie prowadzona kamera i porywające scenki przerywnikowe. Akcję najczęściej obserwujemy z góry. Potem w zależności od rozwoju sytuacji kamera inteligentnie wędruje ustawiając się w sposób znakomicie ułatwiający śledzenie poczynań przeciwników, bądź naszego bohatera.

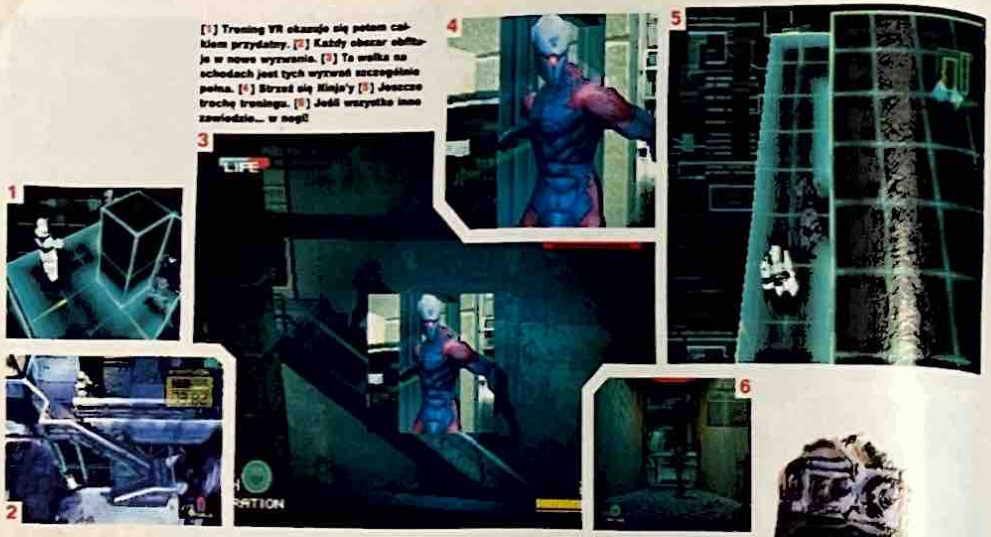
I wreszcie grafika. Nie jest może olśniewająca, ale znako-

> NAPIĘCIE BUDOWANE JEST STOPNIOWO W CZASIE GRY I NIE PUSZCZA, AŻ DO KOŃCOWYCH NAnapisów.

## SOLID KONTRA LIQUID

**To chyba najbardziej niesprawiedliwy pojedynek w historii gier. Snake musi stoczyć walkę z Liquid'em śmiejącym się z kabiny ciężko opancerzonego śmigłowca. Niezbyt wesoło, co?**

[1] Schowaj się w ciężarówce. [2] Odwal się dziwolągu. [3] Nowy magazynek zasili Twoją spluwę. [4] Snake i Meryl przekradają się na paluszkach. [5] Hej, możesz komuś wydłubać tym oko.



[5] Trening VR okazuje się potem całkiem przydatny. [6] Każdy obszar obfituje w nowe wyzwania. [9] To walka na schodach jest tych wyzwań szczególnie pełna. [4] Strzeż się Ninja'y [5] Jeszcze trochę treningu. [8] Jeśli wszystko inne zawiodzie... w nogi!

micie spełnia swoją rolę. Kolorystyka utrzymana w tonacjach szarości i odcieniach zieleni, potęguje wrażenie niesamowitości i nie męczy wzroku fajerwerkami kiczowatych kolorków. Wszystko jest za to wyraźne i nie ma kłopotów z rozpoznawaniem kształtów na ekranie. Nieźle wygląda efekt Motion Blur (rozmywanie kształtów podczas ruchu), który możemy podziwiać podczas scenek przerywnikowych. Postacie są ładnie wykonane i animowane (o dziwo bez Motion Capture). Tak więc grafika to kolejny atut *Metal Gear Solid*.

Warto też wspomnieć o dodatkowych opcjach dostępnych w Menu gry. W sekcji „Special" po ukończeniu gry można zobaczyć i posłuchać wszystkie scenki przerywnikowe i dialogi. Wtedy naprawdę przypomina to oglądanie filmu. Mamy też możliwość obejrzeć zdjęcia, które zrobiliśmy w trakcie gry znalezionym aparatem. Wszyscy, którzy chcą maksymalnie wczuć się w atmosferę gry, powinni zajrzeć do opcji „Briefing". Jest to zestaw kaset wideo nagranych w areszcie, w którym był trzymany Snake, zanim zdecydował się wykonać zadanie. Dzięki tym filmom poznajemy główne osoby dramatu, cele misji Snake'a i kilka innych szczegółów, które każą zastanowić się nad wzajemnymi powiązaniami bohaterów. Można też poczytać o wydarzeniach z poprzednich części. To wielka frajda dla miłośników serii. Ciekawie wygląda „VR Traning". Jest to zestaw ćwiczeń, jakie na pokładzie łodzi podwodnej, dzięki technologii wirtualnej rzeczywistości, odbywa Solid. Przechodząc kolejne poziomy treningu dostajemy nowe opcje, więc jest to tak, jakby gra w grze. Zresztą niedługo powinien pojawić się data-dysk do MGSa, noszący tytuł „Special Missions". Jest on w całości poświęcony wirtualnemu treningowi (ponad 300 misji!). W sumie jest to bardzo ciekawy dodatek przedłużający żywotność całej gry. Uwaga! kilkadziesiąt takich misji znajdziecie na krążku CD dołączonym do PlayStation Magazyn nr 12/99. Super!

Przez cały czas rozpływałem się w superlatywach. Czy to znaczy, że gra jest pozbawiona wad? Oczywiście, że nie. Największą z nich jest czas potrzebny na jej ukończenie - około dwunastu godzin.

## POKONAJ SWÓJ BÓL

**Wyróżnia się ta część gry, w której Snake jest torturowany przez fanatycznego Revolver Ocelota. Jeśli się poddasz, obejrzysz „złe" zakończenie. Musisz wytrzymać, aby zobaczyć „lepsze".**

[1] Im dalej tym pasek czasu staje się dłuższy, a ręka słabsza. [2] Ocelot podaje instrukcje w czasie gry.

[1] Jeśli wyłączysz napisy *MGS* staje się bardziej jak film, a mniej jak gra. [2] Przejażdżka Raven'a. [3] Samotny Snake. [4] Lepiej być chyba zrobił nie otwierając tych drzwi. [5] Odrobina zabawy w snajpera.

wspaniałości scenariusza, znalazło się w nim kilka elementów, które mnie trochę drażnią np. kilka melodramatycznych momentów nie pasujących do całości (szczególnie w tym gorszym zakończeniu). No dobra, niech będzie.

Dla mnie, fanatyka *MGSa* to zdecydowanie zbyt mało. Na szczęście, dzięki dwom zakończeniom i innym atrakcjom dostępnym po jej ukończeniu, można wracać do gry wielokrotnie. Ponadto, mimo

[1] Rakiety Nikita pozwalają na sterowanie nimi z widoku „z rakiety". [2] Gdybyś tylko miał kartę dostępu trzeciego poziomu to byś tam wszedł.

**METAL GEAR SOLID TO Z PEWNOŚCIĄ JEDNA Z NAJLEPSZYCH GIER ,JAKIE KIEDYKOLWIEK UKAZAŁY SIĘ NA PLAYSTATION.**

dzie, że się czepiam. *Metal Gear Solid* to z pewnością jedna z najlepszych gier jakie kiedykolwiek ukazały się na PlayStation. Jest to absolutne „musisz-to-mieć" dla wszystkich posiadaczy tej konsoli. Jeżeli jakimś dziwnym zbiegiem okoliczności jeszcze nie posiadasz tej gry w swoich zbiorach, to natychmiast spędź do sklepu. A jeżeli ta recenzja Cię nie przekonała, to zagraj w demo zamieszczone na krążku, a potem i tak biegnij do sklepu!

## DLACZEGO MGS?

**Wybraliśmy *Metal Gear Solid* dlatego, że posiada wspaniałą fabułę i niesamowity, filmowy klimat. A także muzykę wspaniale zgraną z akcją i budującą nastrój oraz grafikę o jakiej większość gier na PlayStation może tylko pomarzyć. No i grywalność przebijającą wszystko, co do tej pory stworzono na tę konsolę. Długo chyba nie ukaże się gra tak uniwersalna, dobra dla każdego i jednocześnie tak wspaniała. Jest jedyna w swoim rodzaju.**

Total PlayStation

WERDYKT

- GRAFIKA: Perfekcyjna 10
- GRYWALNOŚĆ: Ekscytująca, fascynująca, przerażająca, oryginalna zabawa 10
- ŻYWOTNOŚĆ: Wystarczająco duża. Ale tylko tyle 8

**Najlepsza gra na świecie. Łączy w sobie niezwykłą grywalność, grafikę i oryginalność. Nie do odłożenia, gdy trwa i nie do zapomnienia, gdy się skończy.**

TEŻ 10

**PRZED WAMI OPIS PRZEJŚCIA NAJLEPSZEJ GRY NA PLAYSTATION. OSOBIŚCIE ODRADZAŁBYM KORZYSTANIE Z NIEGO, A TO Z PROSTEGO POWODU: GRA Z NIM JEST KRÓTSZA I DUŻO MNIEJ ZABAWNA. ALE GDY KTOŚ SIĘ ZACIĄŁ I NIE MOŻE SOBIE PORADZIĆ, TO ZAPRASZAM.**

# METAL GEAR SOLID

Na samym początku zaznaczam, że opis zawiera tylko czynności niezbędne do ukończenia gry. Polecam badanie całych poziomów przed przejściem dalej, ponieważ można znaleźć amunicję, której nigdy za wiele, a także inne pomocne przedmioty, np. kamizelkę kuloodporną. Nie są też uwzględnione pozycje wrogów ani dziełek, więc musisz sam zwracać na nie uwagę. Nie zaznaczałem też momentów, w których rozmawiasz przez Codeca (z wyjątkiem tych, w których inicjatywa połączenia musi wyjść od Ciebie). Kierunki w opisie odnoszą się do ekranu (np. „w górę" znaczy w górę ekranu, „w lewo" – w lewo ekranu, itd.). A teraz do dzieła.

Po wyjściu z wody i odbyciu rozmowy z pułkownikiem, przeczołgaj się pod rurą i przylgnij do ściany na wprost. Gdy strażnik się oddali, biegnij na prawo (uważaj na wodę – robi hałas) i w górę (uwaga na strażnika). Schowaj się z wózkiem i czekaj aż zjedzie winda. Poczekaj, kiedy wyjdzie z niej żołnierz i zajmij jego miejsce (jeśli wzbudzisz alarm, winda nie odjedzie – musisz się ukryć i poczekać aż alarm się wyłączy).
Gdy wydostaniesz się na powierzchnię, dowództwo wprowadzi Cię w tajniki działania Twojego sprzętu. Potem ujrzysz Liquida odlatującego rosyjskim HIND'em. Udaj się w stronę lądowiska, od jego prawej strony. Przebiegnij przez środek, gdy plamy światła zaczną się od siebie oddalać. Potem biegnij w górę, do ciężarówki. Wskocz na skrzynię ładunkową i zza pudełka zabierz pistolet SOCOM (na razie niezbyt się przyda, bo nie ma tłumika). Teraz w górę i przy ścianie w prawo, aż do schodów (uwaga na kamerę). Wejdź po schodach i w ścianie naprzeciwko, nieco po lewej stronie poszukaj przewodu wentylacyjnego. Wejdź do środka.
Czołgaj się w prawą stronę, a potem jak prowadzi szyb. Nad kratką podsłuchasz rozmowy dwóch strażników. Gdy skończą, idź dalej, aż dojdziesz do końca tunelu. Opuść się w dół naciskając ○.
Udaj się w prawo (uwaga na kamerę). Jedno z pomieszczeń po prawej stronie będzie otwarte. Wejdź tam (kolejna kamera) i weź Thermal Goggle. Wyjdź z pomieszczenia i podążaj dalej kładką. Zejdź po schodach (uwaga – kamera). Potem udaj się w górę (najlepiej dookoła czołgu, ze względu na strażników) i wejdź do windy (musisz ją przywołać klawiszem ○). Podejdź do konsolety i wybierz poziom B1.
Po wyjściu z windy idź w dół korytarzem. Potem w prawo i na drabinkę (klawiszem ○). Czołgaj się przed siebie. Pierwsza kratka znajduje się nad celą kobiety. Idź dalej, do drugiej kratki i wciśnij △. Po długiej scence (dostajesz kartę LV1) poczekaj, aż otworzą się drzwi i wyjdź z celi. Po tym filmiku musisz załatwić wszystkich żołnierzy wbiegających do więzienia. Po kolejnej scence wejdź do windy i jedź na poziom 1. Idź w prawo i przejdź przez drzwi. Śpiącemu strażnikowi złam kark (Uważaj, żeby nie wszczął alarmu). Zabierz tłumik leżący na podłodze i wróć do windy. Jedź na poziom B2.
Po wyjściu z windy załóż okulary termiczne (w podłodze są pułapki). Wejdź do pokoju z jedynką na drzwiach i zabierz C4. Podłóż ładunek na nieco inaczej wyglądającym kawałku ściany w lewym-dolnym rogu pomieszczenia (klawiszem ⬇) i zdetonuj go (○). Idź w dół, a po prawej stronie znajdziesz następny kawałek do rozwalenia. Po wysadzeniu go wejdź do środka. Na końcu korytarza, w którym się znajdziesz będą dwie ścianki do wyburzenia. Wysadź górną i wejdź przez dziurę. Czeka Cię pojedynek z pierwszym bossem – Revolver Ocelotem.

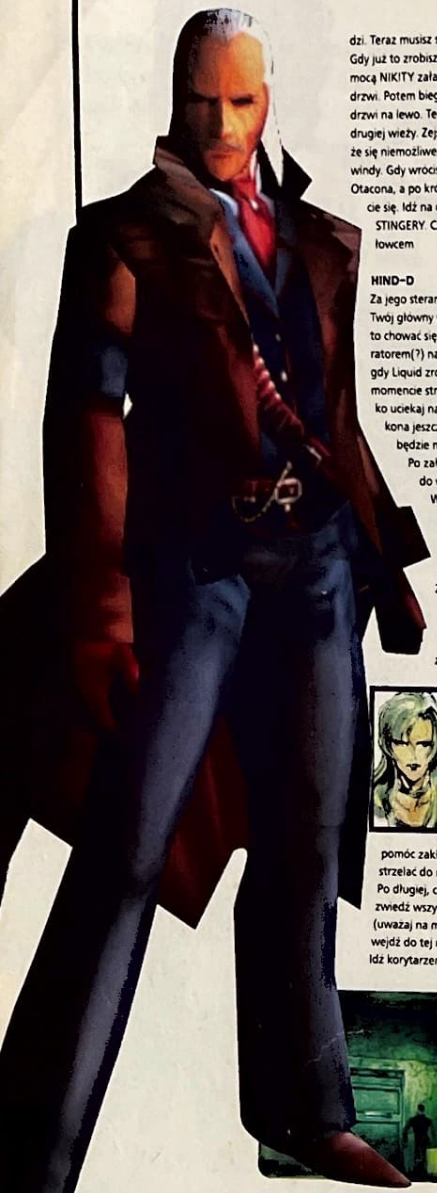
**Revolver Ocelot**
Jest łatwy do pokonania. Najważniejsze, to nie stać w miejscu i nie podchodzić do Baker'a, żeby nie zdetonować ładunków C4. Wybiegaj Ocelotowi na przeciw i strzelaj do niego. Dobrą okazją jest też moment, w którym przeładowywuje broń.
Po długim filmiku (dostałeś kartę LV2) wróć tą samą drogą, którą przyszedłeś. W magazynie będą teraz strażnicy, więc uważaj. W pokoiku z numerem 2 na drzwiach, jest karabinek FA-MAS (fotokomórkę omiń z pomocą papierosów lub gogli termicznych). Idź do windy i jedź na powierzchnię (poziom 1). Połącz się z Meryl na częstotliwości podanej na pudełku z grą (140.15). Poczekaj do momentu, aż ona się z tobą połączy, wtedy otworzą się drzwi z piątką. Wyjdź przez nie i załóż Thermal Goggle. Przejdź na drugi koniec pomieszczenia, uważając na fotokomórki. Jeśli wejdziesz na którąś – zginiesz. Drzwi na końcu otwórz kartą.
Po wyjściu na plac uważaj na miny. Aby je znaleźć, możesz użyć gogli termicznych lub Mine Detectora (jeśli go wcześniej znalazłeś). Snake może wygrzebać minę, jeśli się po niej przeczołga. Idź dalej. Po scence czeka Cię pierwsza walka z Vulcan Ravenem siedzącym w czołgu.

**Vulcan Raven**
Jeździ czołgiem i lubi sobie strzelić z działa. Na początek rzuć Chaff Granade (nie będzie strzelał z działa). Podbiegnij blisko czołgu. Teraz biegaj wokoło niego i uważaj, żeby Cię nie trafił z karabinu, albo nie przejechał. Wrzucaj do środka granaty. Po kilku celnych rzutach go pokonasz.
Po obejrzeniu scenki (znalazłeś kartę LV3) przejdź przez bramę u góry. Idź naprzód i przeczołgaj się pod drzwiami. W tym pomieszczeniu nie możesz używać broni, a jeśli zostanie wszczęty alarm, to wypełni się ono gazem, więc musisz mieć się na baczności. Idź w lewo i po schodach w górę. Właź do windy i zjedź na poziom B1.
Wejdź w drzwi na przeciwko windy i w jednym z pomieszczeń znajdź rakiety NIKITA. Wróć do windy i zjedź na poziom B2. Idź do szklanych drzwi na przeciwko. Po animacji wystrzel z NIKITY i pokieruj rakietę tak, aby zniszczyć generator prądu. Jeśli zabraknie Ci powietrza, wyjdź stamtąd na moment. Gdy już zniszczysz generator, idź w dół i w lewo. W jednym z pomieszczeń znajdziesz Gas Mask. Teraz udaj się w prawo. Idź tak, jak prowadzi korytarz. Po animacji, pójdź za Ninją. Po kolejnej scence, czeka Cię z nim pojedynek.

**Ninja**
Po pierwsze – nie używaj broni, to nic nie da. Zadaj mu ze trzy celne ciosy, a schowa miecz. Walcz z nim dalej, aż straci około połowy energii. Uważaj na jego atak „z powietrza", którego na szczęście łatwo uniknąć. Wtedy zmieni taktykę i stanie się niewidzialny. Załóż gogle termiczne i znajdź go. Gdy zostanie mu około jednej czwartej energii, znów zmieni taktykę – stanie się widzialny, a po każdym Twoim ciosie będzie coś gadał. Gdy skończy, wstanie i zada bardzo mocny cios (na szczęście łatwo go uniknąć). Będzie też często się teleportował, gdy będziesz chciał go uderzyć. Gdy zostanie mu resztka energii, Ninja zacznie krzyczeć i emitować jakieś fale, które Cię ranią. Możesz wyciągnąć pistolet i wykończyć go z daleka.
Po długiej animacji, w której poznasz profesora Emmericha, czyli Otacona (i dostaniesz kartę LV4), idź do windy i na poziom B1 (najpierw zwiedź pokoje po lewej stronie, w pomieszczeniu z gazem – możesz tam znaleźć Night Vision Goggle.). Wejdź w drzwi naprzeciwko windy. W pomieszczeniu powinno być dwóch żołnierzy. Przyjrzyj się sposobowi, w jaki chodzą i ujawnij się temu, którego chód jest nieco dziwny. Gdy ucieknie, pobiegnij za nim (do damskiej toalety po prawej stronie), okaże się, że to Meryl (dostaniesz od niej kartę PAL). Teraz dozbrój się w pokoju naprzeciw windy (przede wszystkim znajdź Diazepam), a potem idz na lewo i w górę korytarzem. Idź do końca, a po animacji wejdź w drzwi. Psycho Mantis przejmie kontrolę nad Meryl. Żeby jej nie skrzywdzić, rzuć w nią Stun Granade. Wtedy pojawi się telepata.

**Psycho Mantis**
Walka z nim nie jest zbyt trudna. Najpierw przełącz pada do drugiego portu, żeby Mantis nie mógł czytać w Twoich myślach. Teraz pokonanie go jest banalnie proste, gdyż nie będzie potrafił przewidzieć i unikać ciosów. Tłucz go, unikając jednocześnie ataków z jego strony. Gdy stanie się niewidzialny, załóż Thermal Goggle, a gdy będzie rzucał przedmiotami, kładź się na podłodze. Gdy Meryl się podniesie, to ponownie potraktuj ją granatem ogłuszającym.
Po pokonaniu Mantisa wyjdź przejściem, które dla Ciebie otworzył. Za drzwiami, Meryl pójdzie pierwsza. Idź za nią kawałek, aż zobaczysz rozgałęzienie w górę. Przeczołgaj się pod skałą i rzuć granat ogłuszający. Teraz szybko w górę, prawo, dół i znowu prawo. Przeczołgaj się pod skałą i wejdź przez wrota. Meryl znajdzie przejście przez pole minowe. Możesz przejść po jej śladach lub pozbierać miny (gogle termiczne i czołganie się). Teraz snajper zaatakuje dziewczynę. Musisz znaleźć broń snajperską. Niestety, najbliższa znajduje się w magazynie pod hangarem czołgów. Wróć się uważając na miny i działka automatyczne w miejscu, gdzie walczyłeś z Vulcan Ravenem. Fotokomórki w śluzie są wyłączone, więc nie musisz się męczyć z ich omijaniem. Idź do windy i na poziom B2. W pomieszczeniu z numerem 5 znajdziesz PSG1 (uwaga na fotokomórki). Wróć tam, gdzie zostawiłeś Meryl.

**Sniper Wolf**
Nie ma tu żadnej specjalnej taktyki. Poczekaj, aż zniknie promień lasera szukający celu i wyjdź na środek. Teraz wyciągnij PSG1, znajdź Wolf i zastrzel ją (aby uspokoić drżenie rąk zażyj Diazepam). Możesz sobie pomóc, zakładając Thermal Goggle.
Teraz lepiej zgraj stan gry. Idź w górę i skieruj się do drzwi. Zostaniesz pojmany i zaprowadzony na tortury. To bardzo ważna część gry dla dalszej fabuły. Zostaniesz poddany elektrowstrząsom. Aby dodawać sobie energii, należy szybko naciskać ○ (nie używaj Autofire, bo Ocelot się zorientuje). Jeżeli stwierdzisz, że nie dasz rady naciśnij Select, żeby się poddać. Po torturach połącz się z pułkownikiem. Chwilę po skończeniu rozmowy przyjdzie czas na następną porcję elektrowstrząsów. Po powrocie do celi ponownie skontaktuj się z dowództwem. Po rozmowie strażnik dostanie bólu brzucha i odejdzie w ustronne miejsce. Wtedy przyjdzie Otacon i wręczy Ci ketchup, racje żywnościowe, kartę LV6 oraz chusteczkę.
Gdy wyjdzie, możesz zrobić dwie rzeczy: położyć się na podłodze i użyć ketchupu lub wczołgać się pod łóżko (tak czy inaczej, wywkwipuj sobie chusteczkę, inaczej Snake się przeziębi, a kichanie jego mogą usłyszeć przeciwnicy). Gdy do celi wejdzie strażnik, załatw go i wyjdź do sali tortur. Jeżeli Ci nie wyjdzie, będziesz musiał znieść jeszcze jedną „wstrząsającą" porcję, a potem uwolni Cię Ninja. Z sali tortur zabierz sprzęt i wywal z niego bombę (Time B.).
Wyjdź z więzienia i wróć w miejsce, z którego zostałeś zabrany (jeśli się przeziębiłeś, jedź na poziom B1 – w pokoiku z numerkiem 6, w pomieszczeniu naprzeciwko windy znajdziesz lekarstwo (Medicine)). Idź przed siebie, aż w jednym z pomieszczeń włączy się alarm (zabierz z tamtąd linę (Rope)). Uciekaj na schody i biegnij aż do drabinki prowadzącej na dach (musisz pozbywać się żołnierzy). Po wyjściu na dach, idź w stronę anteny. Niestety Liquid zaraz ją rozwali. Wywkwipuj linę i idź do krawę-



dzi. Teraz musisz się opuścić na dół na linie. Gdy już to zrobisz odejdź na lewo i za pomocą NIKITY załatw strażników na wprost drzwi. Potem biegnij kładką na wprost i do drzwi na lewo. Teraz musisz się wydostać z drugiej wieży. Zejście na dół schodami okaże się niemożliwe, więc musisz skorzystać z windy. Gdy wrócisz się do niej, spotkasz Otacona, a po krótkiej rozmowie rozdzielicie się. Idź na dach, zbierając po drodze STINGERY. Czeka Cię walka ze śmigłowcem

**HIND-D**

Za jego sterami siedzi Liquid Snake, Twój główny wróg. Najlepsza taktyka, to chować się przed ostrzałem za generatorem(?) na środku dachu i atakować, gdy Liquid zrobi przerwę. W pewnym momencie strzeli rakietami, wtedy szybko uciekaj na lewą stronę dachu. Wykona jeszcze jeden atak, gdy już nie będzie miał energii.

Po załatwieniu śmigłowca wróć do windy, będzie już sprawna. W chwilę po wejściu do środka połączy się z tobą Emmerich – w windzie są zakamuflowani żołnierze (takich jak ma Ninja). Załatw ich używając Thermal Goggles. Wyjdź z windy i podążaj korytarzem do wyjścia. Na powietrzu zaatakuje Cię Sniper Wolf.

**Sniper Wolf**

W tej walce również nie ma żadnych specjalnych technik. Najlepiej połóż się za drzewem po lewej stronie i wyciągnij PSG1. Teraz musisz znaleźć zabójczynię (możesz sobie pomóc zakładając Thermal Goggle) i strzelać do niej, dopóki nie padnie. Po długiej, chwytającej za serce scenie zwiedź wszystkie pobliskie komóreczki (uważaj na miny i działka), a potem wejdź do tej na wprost wyjścia z wieży. Idź korytarzem i po schodach w dół.

Skończyłeś właśnie pierwszy dysk.

Za drzwiami na końcu schodów jest huta. Idź przed siebie i przy barierce w lewo. Załatw strażnika i za pomocą STINGERA rozwal dźwig jeżdżący przy ścianie naprzeciwko Ciebie. Teraz wróć się do drzwi, idź kładką w lewo i przylgnij do ściany. Teraz posuwaj się w górę (musisz cały czas „być przylepionym" do ściany, inaczej spadniesz do roztopionej stali), aż dojdziesz do platformy. Teraz do schodów na prawo i do końca, aż dojdziesz do bramy. Przejdź przez nią i podążaj przed siebie, do windy, którą uruchomisz korzystając z konsolety po jej prawej stronie. Gdy już będziesz jechał w dół, zaskoczy Cię grupa żołnierzy. Wyciągnij FA-MASa i pozbądź się natrętów. W połowie drogi czeka Cię stacja przesiadkowa. Zmień windę i dalej na dół. Na końcu trasy zobaczysz na chłodnia. Wejdź do środka, a staniesz oko w oko z Vulcan Ravenem, który wyzwie Cię na pojedynek.

**Vulcan Raven**

Wbrew pozorom, walka z nim nie należy do najtrudniejszych. Można go załatwić na dwa sposoby. Możesz stanąć sobie w jednym miejscu, wyciągnąć NIKITĘ, strzelić i przełączyć się na tryb „z pierwszej osoby" (Ⓐ). Teraz możesz poszukać Ravena (pamiętaj tylko, aby strzelić mu w plecy, inaczej może rozwalić pocisk, zanim ten w niego uderzy). Co jakiś czas zmieniaj miejsce, z którego strzelasz, bo Raven nie stoi w miejscu. Drugim sposobem jest wykorzystanie C4 i min. Obserwuj, którędy idzie Vulcan i zamontuj na jego trasie mały ładuneczek (najlepiej miny). Moim zdaniem ten sposób jest lepszy.

Gdy już go pokonasz, otrzymasz od niego kartę LV7. Wyjdź z chłodni przeciwną stronę, idź przed siebie (uwaga na działka!) i wejdź w drzwi. Podążaj korytarzem, a dojdziesz do Metal Geara/Udaj się na jego prawą stronę i wejdź po drabince. Teraz na lewo i znowu po drabince. Następnie wejdź na Metal Geara i zejdź z drugiej strony. Idź tak, jak prowadzi chodnik, aż dojdziesz do pokoju kontrolnego (po schodkach do dołu). Po podsłuchaniu rozmowy Liquida i Ocelota zgubisz kartę PAL. Zejdź na sam dół i przeszukaj kanał odpływowy. Jeśli nie znajdziesz PALa (uważaj, żeby nie znaleźć bomby. Jeśli na nią trafisz, to wywal ją natychmiast), to znaczy, że zeżarł go szczur. Zasadź się na niego przy schodkach i poczekaj, aż wyjdzie nie poruszając się (może to trochę potrwać). Kedy się pokaże, zastrzel go i zabierz kartę. Biegnij z powrotem na górę. Przed wejściem do kontrolki wrzuć do niej Chaff Granade (inaczej system zatrzaśnie Cię w środku i zagazuje). Rób tak przed każdym wejściem do tego pomieszczenia. Użyj karty PAL na pierwszym laptopie z lewej. Teraz wróć się do chłodni. Poczekaj tam ze dwie minuty, aż PAL zmieni kolor z żółtego na niebieski i zasuwaj do kontrolki. Teraz użyj karty na drugim laptopie. Musisz

jeszcze ograć klucz. W tym celu udaj się do huty, do pomieszczenia naprzeciw bramy. Poczekaj tam, aż klucz zmieni kolor na czerwony, biegnij do kontrolki i użyj PALa na trzecim laptopie. To uruchomi Metal Geara, a Snake zostanie zatrzaśnięty w pokoju kontrolnum. Na domiar złego zostanie tam wpuszczony gaz. Szybko załóż maskę i połącz się z Otaconem. Kiedy otworzy Ci drzwi, biegnij do góry i w prawo. Po scence czeka Cię walka z Metal Gearem.

**Metal Gear 1**

Jedynym czułym miejscem Geara ject radar po prawej stronie kabiny. Musisz w niego strzelać ze STINGERÓW i jednocześnie unikać ataków mecha. Ma ich trzy: rakiety, gdy jesteś daleko, działka, gdy jesteś w średniej odległości i laser, gdy jesteś blisko. Taktyka jest taka: Wyciągnij Singera, wyceluj i strzel, natychmiast go schowaj i biegnij w kierunku Metal Geara. Gdy ten odpali trzecią rakietę, szybko wróć na poprzednią pozycję i powtórz akcję od początku. Gdy odbierzesz mu całą energię pokaże się Ninja, który tym razem Ci pomoże. Gdy odzyskasz sterowanie (częściowo), nie będziesz mógł strzelić. Gdy Liquid siedzący za sterami Metal Geara zabije Ninję, będziesz z nim musiał walczyć jeszcze raz.

**Metal Gear 2**

Taktyka jest w zasadzie identyczna, z tą różnicą, że strzelasz w pilota, a nie w radar. Gdy teraz go pokonasz, Gear ulegnie zniszczeniu. Niestety Liquid przeżyje, a Ty będziesz musiał z nim walczyć (najpierw wygłosi dłuuuugie przemówienie).

Liquid Snake

Czeka Cię trudna, a do tego ograniczona czasem (3 min.) walka wręcz. Na początku Liquid nie będzie zbyt często atakował, a Twoje ciosy będą w niego wchodziły jak w masło. Kiedy jednak ubędzie mu trochę energii, zacznie grać ostrzej. Ogranicz się do jednego, góra dwóch ciosów i po każdej kombinacji uciekaj kawałek od Liquida, który po nietrafionym ciosie z Twojej strony wyprowadzi swój, bardzo silny. Będzie też atakował „z byka", z rozbiegu. Wtedy lepiej zejdź mu z drogi (możesz spróbować wyprowadzić cios, ale to ryzykowne). Gdy będzie miał już tylko końcówkę energii, zrzuć go z krawędzi.

Teraz zależnie od tego, czy poddałeś się podczas tortur, będziesz uciekał z Meryl lub Otaconem. Masz 10 minut na wyniesienie się z bazy. Po scence wróć się do pomieszczenia z Metal Gearem i zabierz racje spod drzwi. Teraz idź za towarzyszem (-ką), zbierając racje koło schodów. Powstrzymaj przez moment strażników i wskakuj do Jeepa. Rozwal beczki przy wyjeździe (nie zajmuj się żołnierzami). Po drodze napotkasz dwie zapory. Na pierwszej rozwal beczki, a na drugiej wszystkich strażników. Niestety, Liquid przeżył. Przełącz się na widok „z pierwszej osoby" i strzelaj nieprzerwanie w stronę terrorysty, aby ten nie mógł otworzyć ognia. Przy wyjeździe samochody się zderzą i... to już koniec. Możesz obejrzeć zakończenie i swoje wyniki. A potem zagrać jeszcze raz.

NA TYM CD

# RIDGE RACER TYPE 4

**NA CD** Kiedy Sony wybrała Namco do „zasilenia PlayStation" to miała po temu dobre powody. Wybitne osiągnięcia tej firmy w świecie automatów do gier, doprowadziły ją nie tylko do bycia liderem na tym rynku, ale także jednym z najbardziej poważanych producentów oprogramowania na świecie.

Pominąwszy wszystko inne, oryginalny *Ridge Racer* był grą, z którą wystartował system PlayStation. Starannie dobrana ze względu na swą popularność i grywalność, zasiliła ona konwersję konsolową, którą wszyscy znamy i kochamy. Dlatego też nie jest niespodzianką, że kazda z jej kolejnych następczyń była tak tęsknie wyczekiwana jak zasiłek dla bezrobotnych. Cóż więc czyni serię *Ridge Racer* aż tak do bólu dobrą? Ta seria idealizuje wszystko to, czym powinny być wyścigówki na automatach, stale popychając naprzód możliwości PlayStation. Wygląda dobrze, działa płynnie, jest przerażająco szybka i sprawia więcej radości niż nocna balanga z panienkami.

## WYPRZEDZAJ

**Wyprzedzanie może być czasami trudną sprawą nawet dla najlepszych. Szczególnie jeśli pozostałe samochody na trasie są tu tylko po to, aby uniemożliwić nam zwycięstwo. Trzeba jak najlepiej wykorzystać wszelkie nadarzające się okazje. Jadące z przodu samochody mogą trochę przewidywać nasze wyliki, więc nie należy tracić szybkości i trzeba mieć żwawe palce.**

## OD STARTU DO METY

**Aby mieć zagwarantowane zwycięstwo za każdym razem trzeba naprawdę precyzyjnie podążać za starannie zaplanowaną linią wyścigową dla danego toru. Zacieśniać zakręty, przyśpieszać na wyjściu z wirażu i unikać wszelkich marnujących czas i szybkość kolizji z ruchem drogowym na końcu stawki. Oczywiście łatwiej jest to powiedzieć niż zrobić, ale czyste pokonanie okrążenie jest jednym z najprzyjemniejszych.**

**[1] Dla doskonałego startu upewnij się, że obroty utrzymują się w strefie czerwonej, około 7000–8000.**

**[2] Kiedy wyjedziesz już z pozycji startowej, osiągnij jak największą prędkość.**

**[3] Uważaj – bardzo łatwo jest zlekceważyć ten pierwszy łuk. Zacznij wcześnie skręcać.**

**[4] Zbliżając się do tunelu mocno przyśpiesz i trzymaj się jak najbliżej środka drogi.**

## WYZWANIA

**Po swym pierwszym wyścigu [3 okrążenia] powinieneś...**
**...wypracować sobie co najmniej siódme lub ósme miejsce, wszystko poniżej jest żałosne.**

**Po 3–4 wyścigach powinieneś...**
**...finiszować na czwartej lub piątej pozycji.**

**Po godzinie powinieneś...**
**...osiągać pierwsze lub [ten ostatni samochód jest trudny do wyprzedzenia] drugie miejsce.**

**[1] Obejrzyjcie zdjęcia na kilku następnych stronach, aby zobaczyć bardziej słoneczne akcje. [2] Popatrzcie na szczegóły stanowiącego tło miasta. [3] Tutaj powinniście zmienić biegi.**

Namco zebrali razem wszystko, co zobaczyli w *TOCA, Colin McRae Rally* oraz w *Gran Turismo*, a od siebie dodali znamię finezji z automatów. Nie oznacza to wcale, że którakolwiek *Ridge Racer* będzie kiedykolwiek próbowała być *Gran Turismo*, czy którąkolwiek z wymienionych gier. Gra skupia się bowiem nie na realizmie czy statystykach, ale trzyma się tego, w czym jest najlepsza – stworzenie rozgrywki, która jest zarazem przeraźliwie szybka i niesamowicie grywalna.

Skoro więc ten najnowszy tytuł zaszczyca swą obecnością nasz krążek, jesteśmy jak zwykle pod ręką w celu poprowadzenia Was do pełnej chwały.

## NIEBEZOIECZNE PUNKTY

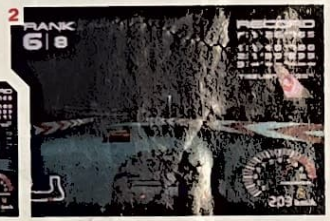
**Michael Barrymore mógłby powiedzieć „Ja nie wiem co to takiego niebezpieczne punkty". Weźcie więc sobie do serca nasze ostrzeżenie. Jeśli gdziekolwiek wypadniecie z trasy, to na pewno będzie to jeden z tych dwóch punktów.**

**[1] Sympatyczny i łatwy zakręt w lewo i prawo – nie zdejmuj nogi z pedału. [2] Zrób sobie przerwę, aby sprawdzić powtórki.**

## STEROWANIE

**To są podstawy sterowania. Do odniesienia sukcesu będziecie jednak musieli opanować arkana sztuki poślizgów.**

| | |
|---|---|
| ←, ↑, →, ↓ | Ruchy |
| ⊗ | Skok |
| ○ | Wirowanie |
| □ | Wleczenie się |
| R1 | Ślizg |
| L1 + Kierunek | |
| △ | Pokaż status |



**[1] Wygląda na to, że ostry wiraż pokonałeś czysto – teraz przygotuj się na zakręt w lewo i prawo. [2] Powinieneś go dopaść na głównej prostej.**

## POWTÓRKI

**Demo ilustruje również bardzo ważną funkcję z pełnej gry – tryb powtórek (Replay). Najlepszą sprawą na trasach nocnych jest to, że rozmywanie świateł czyni z niej niesamowite widowisko – czyż to nie jest cudowne?**

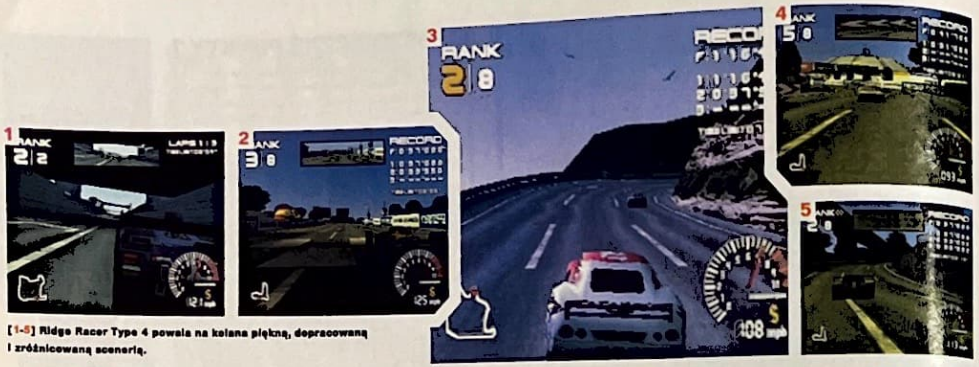
**[5] Tu jest ostry zakręt w prawo. Zwolnij, ostre hamowanie może spowodować utratę kontroli nad pojazdem.**

**[6] Dobre wejście czyni tę przeszkodę łatwą do pokonania, ale uważaj na nadsterowność przy wyjeździe.**

**[7] Dojeżdżając do tego ostrego zakrętu w lewo, wcześnie puść gaz i łagodnie hamuj w celu zmiany kierunku.**

**[8] Ostry zakręt w prawo jest bezlitosny. Zaciekli tor jazdy najmocniej jak tylko się da.**

**[9] Końcowa prosta pozwala na duże przyśpieszenie i, jeśli potrzeba, daje szansę na dogonienie.**



[1-5] Ridge Racer Type 4 powala na kolana piękną, dopracowaną i zróżnicowaną scenerią.

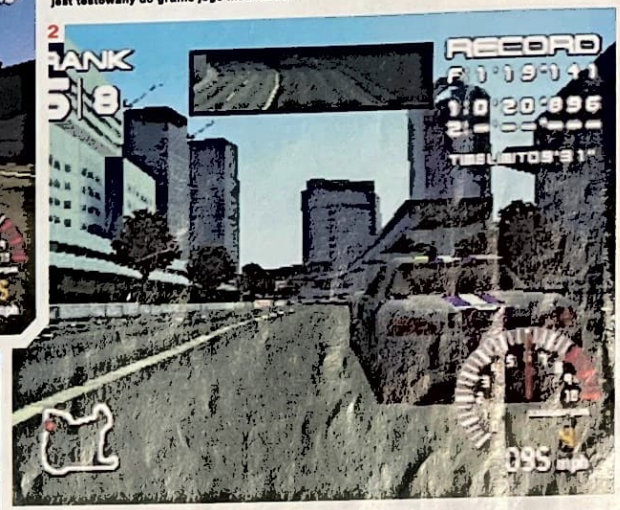
# Ridge Racer Type 4

**Gra *Ridge Racer* była pierwszą wyścigówką na PlayStation. Potem firma Namco wypuściła *RR Revolution* i *Rage Racera*. Teraz uderza po raz czwarty.**

*Gran Turismo* zmienił oblicze konsolowych wyścigów, a wielu jej wielbicieli do dziś uważa, że po *GT* może już nie wychodzić żaden wyścig na PlayStation. Takie rozumowanie jest oczywiście błędne. Na dobrą samochodówkę zawsze znajdzie się miejsce.

Twórcy serii *Ridge Racer* nie próżnowali od czasu poprzedniej gry tego cyklu. Uważnie obserwowali to, co zdarzyło się w tym gatunku po wydaniu *Rage Racera*. Przyjrzeli się dokładnie *Gran Turismo* i serii *TOCA*, wyciągnęli wnioski i stworzyli nowego *Racera*. A najlepsze jest to, że zachowali największy atut tej serii czyli jej zręcznościowy charakter.

Do dyspozycji gracza są cztery tryby gry: Grand Prix (oś gry), Time Trial (jazda na czas), Versus (pojedynek) i Extra Trial (pojedynek z czterema dziwacznymi wehikułami). Najważniejszym trybem jest Grand Prix, w którym znajdziemy serię powiązanych ze sobą wyścigów dla jednego gracza. Po *Rage Racerze*, w którym istniał dość znaczący wątek ekonomiczny, w *RR4* powracamy do poprzednich tradycji. Ponownie mamy do czynienia ze zwykłym, linearnym zestawem wyścigów, na jakich się wychowaliśmy. Na początku trzeba wybrać team, w którego barwach będziemy startować. Są cztery: R.C. Micro Mouse Mappy (łatwy), Pac Rancing Club (średni), Rancing Team Solvalou (trudny) i Dig Rancing Team (dla ekspertów). Następnie wybieramy markę pojazdu, którym będziemy



[1-6] Nie tylko prędkość w tej grze robi wrażenie, ale i brak znanego z innych gier efektu nagłego pojawiania się scenerii, nawet przy bardzo długich prostych. Procesor PlayStation jest testowany do granic jego możliwości.

jeździć: Assoluto, Lizard, Terrazi i Age Solo.

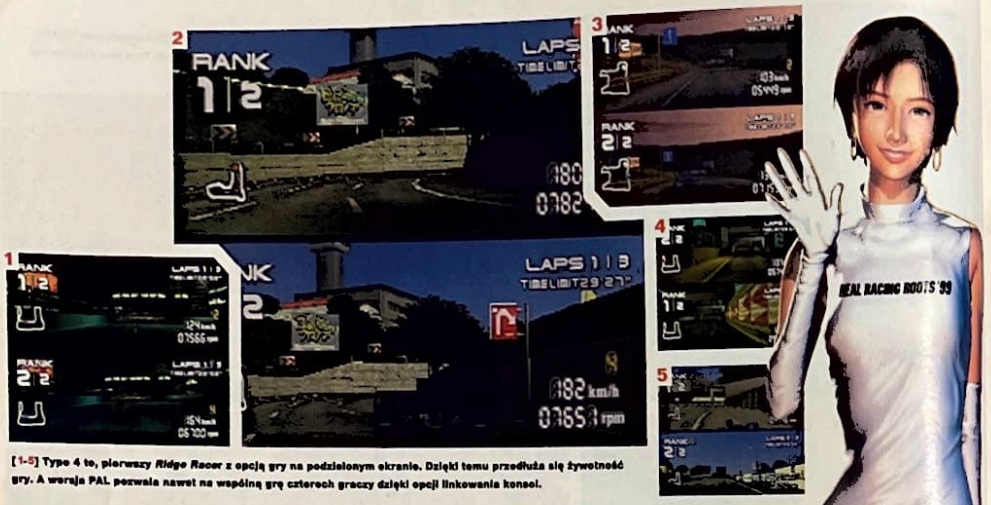
Dwie pierwsze firmy produkują samochody typu Drift. Nie sprawią one kłopotu nawet niedzielnym kierowcom (właśnie takim wózkiem można poszaleć w naszym demie). Terrazi i Age Solo oferują samochody typu Grip, tymi wozami to nawet Stevie Wonder czy Ray Charles mogliby wygrać mistrzostwa.

## KRÓTKA HISTORIA SERII

**Istnieją oczywiście trzy poprzednie części serii *Ridge Racer*. Pierwsza została wydana w momencie startu PlayStation i z wyglądem takim jak na automacie na pewno przyczyniła się do sukcesu konsoli. *Ridge Racer Revolution* ukazał się rok później i oferował poprawioną grafikę oraz opcję gry po kablu. *Rage Racer*, czyli część trzecia, dał graczowi możliwość kupowania upgrade'ów do samochodów i wyglądał zabójczo. Naprawdę, niezły rodowód.**

Teraz pora na wyścig. Jest osiem tras podzielonych na trzy rundy. W pierwszych dwóch startach musisz zmieścić się w pierwszej trójce. Helter Skelter to prosta przelotówka przez miasto, ale już Wonderhill atakuje ciasnymi zakrętami. Na tej trasie uświadamiamy sobie, że sukces zależy od dobrze pokonywanych zakrętów. Jednak doświadczenie zebrane przy *Gran Turismo* czy *Colinie*, na nic tu się nie przyda. Model jazdy w *RR4* jest maksymalnie uproszczony i nierealistyczny. Choć nie oznacza to, że możesz prowadzić jednym palcem, nie zdejmując nogi z gazu. Trzeba uczyć się technik od początku. W dodatku *RR4* nie jest tak wyrozumiały, jak *Rage Racer*. Nie można każdego zakrętu brać tą samą, wyuczoną metodą. Trzeba je wypróbować i przećwiczyć, aby znaleźć optymalny tor jazdy. Kolejne trasy są oczywiście coraz trudniejsze. Edge of the Earth to jazda po krawędzi, Out of the Blue wije się wzdłuż wybrzeża,

> PONOWNIE MAMY DO CZYNIENIA ZE ZWYLKŁYM, LINEARNYM ZESTAWEM WYŚCIGÓW, NA JAKICH SIĘ WYCHOWALIŚMY.




[1-5] Type 4 to, pierwszy *Ridge Racer* z opcją gry na podzielonym ekranie. Dzięki temu przedłuża się żywotność gry. A wersja PAL pozwala nawet na wspólną grę czterech graczy dzięki opcji linkowania konsol.

a Brightest Night przypomina pościgi w stylu Steve'a McQueena. A wszystko przy zapierającej dech w piersi scenerii. Wreszcie miasto z gry przypomina prawdziwe miasto. Praca grafików widoczna jest nie tylko na torze, w wyglądzie obiektów czy nieba. Wystarczy spojrzeć na Menu, które jest świetnie zaprojektowane, a samochody, to juz prawdziwy majstersztyk. Grafika przebija nawet *Gran Turismo*.

Możliwość odblokowania nowych pojazdów przedłuża „żywotność" gry. Po każdej zwycięskiej rundzie Twoja stajnia podrzuci Ci nową maszynę, której klasa i osiągi zależą od Twoich osiągnięć. Jeśli będą kiepskie, dostaniesz tylko podrasowaną wersję już posiadanego wozu. Ale gdy się rozkręcisz i będziesz przyjeżdżał pierwszy, otrzymasz najlepszy dostępny model. Samochodów jest sporo do zdobycia, większość gier nie oferuje takiej liczby (poza *Gran Turismo*). Częściowo rekompensuje to brak rasowania maszyn, co oferował *Rage Racer*. Wprawdzie to mały krok w tył, ale wybór ukrytych samochodów zapewnia grze olbrzymie pokłady grywalności. Warto też dodać, że zdobyte samochody zostają w Twoim garażu i możesz je wykorzystać w trybach Time Trial i Extra Trial, a także w wyścigu dla dwóch graczy.

*Ridge Racer Type 4* to najlepsze zręcznościowe wyścigi na rynku i znakomicie uzupełniają się z *Gran Turismo*. Gra praktycznie nie posiada wad (może poza tradycyjnym wyglądem tras, czyli tylko miasto wwybrzeże. Poza ty odnosi się wrażenie, że Namco używa ciągle tego samego zestawu klocków do budowy tras. Szwankuje tez nieco widok zza samochodu, ale kto go używa...). Krótko mówiąc: jeśli szybkość to Twój żywioł, a na realizmie Ci nie zależy, to *RR4* jest grą dla Ciebie!

PO KAŻDEJ ZWYCIĘSKIEJ RUNDZIE TWOJA STAJNIA PODRZUCI CI NOWĄ MASZYNĘ, KTÓREJ KLASA I OSIĄGI ZALEŻĄ OD TWOICH OSIĄGNIĘĆ.

## CZY TO PAŃSKI SAMOCHÓD, SIR?

**Za każdym razem, gdy ukończysz Grand Prix samochodem innego producenta, wejdziesz do Extra Trial – pojedyńczego wyścigu z jednym z czterech zagranicznych wozów. Jeśli wygrasz, samochód ląduje w twoim garażu i możesz nim jeździć w Time Trial i trybie na dwóch graczy. Mimo tego, że podobna do rakiety Utopia wygląda najfajniej, to Ecureuil jest najtrudniejszy do pokonania.**

[1] Ciasne zakręty to wielkie wyzwanie, szczególnie gdy przeciwnik jest tak blisko. [2] Inne samochody też zaciekle walczą o pozycję. [3] Ciasny wjazd do tunelu prowadzi do stłuczki. [4] Mewy. [5] Statek przed nami! [6] To nie czas na podziwianie kolorowego zachodu słońca.

## DLACZEGO RR4?

**Wybraliśmy *Ridge Racera Type 4* dlatego, że ma najlepszą grafikę ze wszystkich wydanych do tej pory wyścigów, przebijającą nawet *Gran Turismo*. A także model świetny, arcade'owy model jazdy, setki samochodów i tony grywalności, które nie pozwalają oderwać się od gry. Po prostu wymiata.**

## SZTUKA OŚWIETLENIA

**Sprytne, wielowarstwowe oświetlenie to wizualny trik przyszłości – to będzie zawarte w najlepszych grach gdy grafika na PlayStation ulegnie poprawie. *RR4* bawi się plamami światła, neonami, lampami ulicznymi i odbiciami tworząc wiarygodny świat. To naprawdę robi wrażenie. Na każdym okrążeniu niebo ma inny kolor!**

WERDYKT

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Czy to już nie jest poza granicami możliwościami PlayStation? | 10 |
| GRYWALNOŚĆ: | Zręcznościowe, co nie znaczy, że prostacka | 9 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Setki ukrytych wozów i świetny tryb multiplayer | 9 |

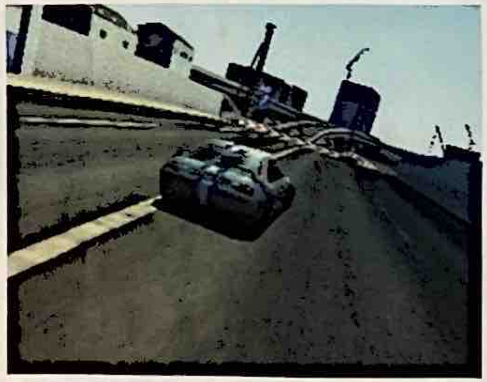
PlayStation Total

***Ridge Racer Type 4* zapewnia więcej podniet, niż zespół szwedzkich tancerek erotycznych. To luzackie i zabawowe alter-ego *Gran Turismo*.**

9

**CZY CHCIELIBYŚCIE MIEĆ NA PLAYSTATION JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH KONKURENCJI SAMOCHODOWYCH? CHCIELIBYŚCIE MIEĆ WSZYSTKIE 321 SAMOCHODÓW W RIDGE RACER TYPE 4? NO TO JE BIERZCIE...**

# RIDGE RACER TYPE 4



OK, ostrzegamy Was – to nie jest łatwe. Prawdopodobnie zajmie Wam to całe miesiące i jest odrobinę skomplikowane – ale zdecydowanie warte włożenia w to wysiłku.

Jak we wszystkich dobrych dzisiejszych wyścigówkach, stajnia Ridge 4 jest napakowana rasowymi samochodami. Każdy z 321 dostępnych jest wybierany poprzez zwycięzenie wyścigu w trybie Grand Prix – całkowicie pokonaj przeciwników w każdym wyścigu, a otrzymasz najlepsze samochody. Przy założeniu, że będziemy się ścigać w każdym z czterech zespołów i będziemy korzystać z każdego z czterech wytwórców oznacza to, że otrzymamy: hmm, 64 samochody. Aż prosi się więc zapytać, gdzie kryje się pozostałe 257 samochodów? Sza, wszystko wyjaśnimy.

Grand Prix jest podzielone na cztery sekcje. Pierwsza runda kwalifikacyjna, w której zawsze zaczynamy, zawiera dwie trasy. Obie są bardzo sympatyczne i łatwe, ponieważ pozostałe samochody są naprawdę wolne, a same tory nie są jakoś specjalnie wymagające. Jest jednak jeszcze jeden powod, dla którego ta runda jest szczególnie prosta. Aby się zakwalifikować wystarczy finiszować na trzeciej lub lepszej pozycji. A to oznacza, że można wypróbować nowe tory jazdy, nowe punkty hamowania i tak dalej, a mimo to z łatwością się zakwalifikować.

Wskazuje to także metodę, jaką można wykorzystać w celu zdobycia większej liczby samochodów do swojego garażu. Prawdopodobnie zauważyliście już, że kiedy w obu rundach kwalifikacyjnych finiszujecie na trzecim miejscu, to otrzymujecie odmienny zestaw samochodów, od tego, na jaki się trafia będąc zwycięzcą. To oczywiste, że im gorszą pozycję zajmujemy w wyścigu, tym mniejsza jest skłonność szefów zespołu do dawania nam połyskujących samochodów. Tak więc trzecie miejsce daje nam samochod, będący w Ridge Racer Type 4 odpowiednikiem Mini Morrisa, natomiast stałe zwyciężanie oferuje coś lepszego – aż po odpowiednik Ferrari 355. Po każdej rundzie kwalifikacyjnej otrzymujemy jeden samochód, więc jeśli chcemy otrzymać wszystkie rodzaje samochodów, to musimy finiszować na wielu odmiennych miejscach – dosyć trudno jest być aż tak precyzyjnym.

W drugiej rundzie kwalifikacyjnej zaczyna być trochę trudniej. Dwie trasy wymagają więcej biegłości, aby móc je przejechać bez kraksy, a pozostali kierowcy są inteligentniejsi. Jeśli dodać do tego szybkość naszego samochodu oraz fakt, że do zakwalifikowania się musimy finiszować w pierwszej dwójce, to widać, że mało zręczny kierowca niemal na pewno odpadnie w tym biegu.

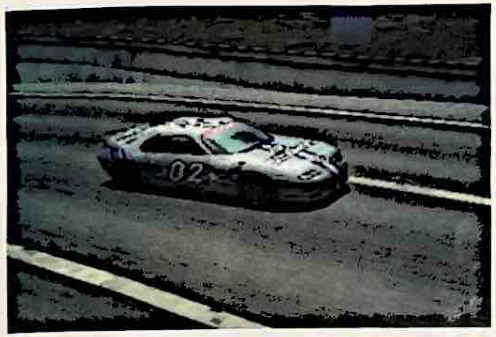
Finał Grand Prix jest tym, o co nam chodzi. Teraz wszystko jest bardzo trudne, a do zakwalifikowania się jest wymagana dogłębna umiejętność prowadzenia. Te trasy są o wiele ciaśniejsze, z ostrzejszymi zakrętami, a przeciwnicy są o wiele inteligentniejsi, więc będą próbowali nas zablokować. Jeśli potrafimy przejechać przez te trzy trasy bez konieczności powtarzania, szczególnie z zespołem Dig Racing Team, to mamy pełne prawo mówić, że opanowaliśmy Ridge Racer Type 4.

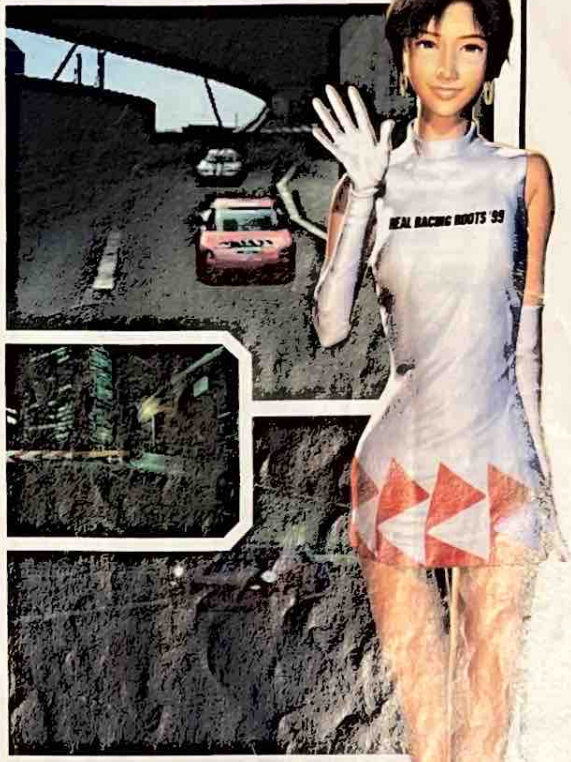
Ostatnią konkurencją, jaką musimy pokonać, jest Shooting Hoops, która jest o tyle niepowtarzalna, że została zaprojektowana wyłącznie pod kątem prędkości. Wszystkie 321 samochodów może przejechać całą tę trasę bez ani jednego hamowania. My także musimy pokonać sześć okrążeń i nie ma tu miejsca na żadne błędy. Przed tym wyścigiem można zapisać swoje dotychczasowe osiągnięcia. Możemy też otrzymać całkiem nowy, bardzo szybki samochód.

Kiedy już ukończymy tryb Grand Prix, to stanie się dostępny tryb Extra Trial – tutaj możemy zdobyć dostęp do Devil Cars. W celu odblokowania samochodu wystarczy go po prostu pokonać w wyścigu. I znowu, nie jest to takie łatwe, jeśli popatrzy się na najlepsze prędkości niektórych z kumpli szatana.









**JAK DZIAŁAJĄ TABELE**

Każda z tabel na naszych dwóch stronach reprezentuje grupę samochodów, jakie można zgromadzić, jako efekt pozycji, jakie zdołaliśmy zająć w samych wyścigach. Prędkość maksymalna zależy od tego, w ramach którego z zespołów startujemy. Na przykład, jeśli jedziemy z zespołem RTS, to zwykle dostajemy najszybsze samochody. I dla odmiany, wybranie zespołu MMM, a skończymy ze starymi rzęchami. To zależy od tego, z jakimi wyzwaniami chcemy mieć do czynienia.

**GRUPA PIERWSZA**

Samochody tej grupy są tymi, jakie będziemy wybierać, jeśli jesteśmy prawdziwie niesamowitymi graczami w Ridge 4. Mają one najsłabsze silniki ze wszystkich i szanse, że wygramy z nimi Extra Trial są naprawdę bardzo wątłe. Aby je zdobyć, należy przyjechać jako trzeci w pierwszych rundach kwalifikacyjnych, jako drugi w obu następnych rundach kwalifikacyjnych oraz wygrać finał Grand Prix.

**GRUPA DRUGA**

Niewielka poprawa. Te rzęchy wybieramy przez przyjechanie jako trzeci w pierwszych rundach kwalifikacyjnych, następnie jako pierwszy w biegu otwierającym drugiego etapu i jako drugi w następnej jeździe kwalifikacyjnej i w końcu wygrywając ostatni Grand Prix.

**GRUPA TRZECIA**

I jeszcze raz należy przyjechać jako trzeci na pierwszym etapie. Następnie przyjeżdżamy jako drudzy w pierwszym biegu kwalifikacyjnym następnego etapu i wygrywamy następny bieg. Musimy też bezwzględnie wygrać Final Grand Prix, aby otrzymać tę nową, roznobarwną kolekcję.

**GRUPA CZWARTA**

Zlekceważenie pierwszego etapu i zdobycie w nim dwa razy trzeciego miejsca, a potem przyłożenie się do drugiego i wygranie w nim obu biegów kwalifikacyjnych daje nam dostęp do tych samochodów.

**GRUPA PIĄTA**

Zajęcie dwóch drugich miejsc na pierwszym etapie, a następnie wygranie pozostałych sześciu wyścigów oddaje nam w ręce te smukłowitą kolekcję.

**GRUPA SZÓSTA**

Finiszowanie na drugich miejscach w pierwszym wyścigu, a następnie wejście na najwyższe obroty i wygranie wszystkich pozostałych wyścigów pozwala nam dołączyć do swego repertuaru ten zestaw samochodów.

**GRUPA SIÓDMA**

Zestaw mistrzowski – Champion the Wonder Horse. Kolekcja samochodów dająca nam najlepszą pozycję wyścigową do pokuszenia się o konkurowanie z szatańskimi samochodami.

## ASSOLUTO

### GRUPA 1: JESZCZE JEŻDŻĄCSZATAŃSKI SAMOCHÓD

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 2. | Promessa | 2nd Stage | 111–120 |
| 6. | Promessa | Final GP | 120–132 |
| 13. | Promessa | Oval | 174–187 |

### GRUPA 2: SKŁADAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 2. | Promessa | 2nd Stage | 111–120 |
| 7. | Bisonte | Final GP | 122–134 |
| 14. | Bisonte | Oval | 178–188 |

### GRUPA 3: MAŁE MORRISY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 2. | Promessa | 2nd Stage | 111–120 |
| 8. | Regaro | Final GP | 126–138 |
| 15. | Regaro | Oval | 181–194 |

### GRUPA 4: CIENIASY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 2. | Promessa | 2nd Stage | 111–120 |
| 9. | Fatalita | Final GP | 127–140 |
| 16. | Fatalita | Oval | 184–197 |

### GRUPA 5: KŁUSAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 3. | Bisonte | 2nd Stage | 113–124 |
| 10. | Rondine | Final GP | 132–144 |
| 17. | Aquila | | Oval 188–199 |

### GRUPA 6: GALOPUJĄCE OGIERY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 4. | Regaro | 2nd Stage | 116–127 |
| 11. | Cavaliere | Final GP | 134–147 |
| 18. | Estasi | | Oval 191–202 |

### GRUPA 7: PEŁNOKRWISTE

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Promessa | 1st Stage | 101–112 |
| 5. | Fatalita | 2nd Stage | 120–132 |
| 12. | Infinito | Final GP | 137–147 |
| 19. | Squalo | Oval | 194–211 |

### SZATAŃSKI SAMOCHÓD

**Nazwa:** Vulcano

To żwawy samochodzik, zdolny do osiągania prędkości 221–232 mil na godzinę. W drobnym ukłonie w stronę WipeOut, Namco zrobiła z niego pojazd pływający – to miła cecha, ale powoduje, że prowadzi się go jak krowę. Samochód dla ekspertów.

## TERRAZI

### GRUPA 1: JESZCZE JEŻDŻĄCE

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 2. | Ambitious | 2nd Stage | 109–123 |
| 6. | Ambitious | Final GP | 117–130 |
| 13. | Ambitious | Oval | 173–187 |

### GRUPA 2: SKŁADAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 2. | Ambitious | 2nd Stage | 109–123 |
| 7. | Troop | | Final GP 122–129 |
| 14. | Troop | | Oval 176–188 |

### GRUPA 3: MAŁE MORRISY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 2. | Ambitious | 2nd Stage | 109–123 |
| 8. | Rumour | Final GP | 126–137 |
| 15. | Rumour | Oval | 178–193 |

### GRUPA 4: CIENIASY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 2. | Ambitious | 2nd Stage | 109–123 |
| 9. | Wildboar | Final GP | 127–140 |
| 16. | Wildboar | Oval | 183–197 |

### GRUPA 5: KŁUSAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 3. | Troop | | 2nd Stage 112–126 |
| 10. | Capital | Final GP | 130–143 |
| 17. | Decision | Oval | 187–198 |

### GRUPA 6: GALOPUJĄCE OGIERY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 4. | Rumour | 2nd Stage | 116–129 |
| 11. | Cowboy | Final | 133–146 |
| 18. | Terrific | Oval | 190–202 |

### GRUPA 7: PEŁNOKRWISTE

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Ambitious | 1st Stage | 99–112 |
| 5. | Wildboar | 2nd Stage | 119–132 |
| 12. | Starlight | Final | 137–153 |
| 19. | Destroyer | Oval | 193–209 |

### SZATAŃSKI SAMOCHÓD

**Nazwa:** Utopia

Ten jest trochę kłopotliwy. Powolne przyśpieszenie i bardzo wysoka prędkość maksymalna (243–248 mph) czynią z niego propozycję dla kierowców, którzy na wylot znają trasy. Duży rozmiar pojazdu czyni go nieco niezgrabnym i tak naprawdę, to niemal niemożliwe jest jego właściwe prowadzenie. Ale jeśli ktoś zdoła opanować trasy, to będzie on całkiem fajny.

## LIZARD

### GRUPA 1: JESZCZE JEŻDŻĄCE

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 2. | Bonfire | 2nd Stage | 109–120 |
| 6. | Bonfire | Final GP | 119–130 |
| 13. | Bonfire | Oval | 174–187 |

### GRUPA 2: SKŁADAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 2. | Bonfire | 2nd Stage | 109–120 |
| 7. | Detector | Final GP | 122–133 |
| 14. | Detector | Oval | 177–190 |

### GRUPA 3: MAŁE MORRISY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 2. | Bonfire | 2nd Stage | 109–120 |
| 8. | Wisdom | Final GP | 124–136 |
| 15. | Wisdom | Oval | 180–194 |

### GRUPA 4: CIENIASY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 2. | Bonfire | 2nd Stage | 109–120 |
| 9. | Officer | Final GP | 126–138 |
| 16. | Officer | Oval | 184–196 |

### GRUPA 5: KŁUSAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 3. | Detector | 2nd Stage | 111–123 |
| 10. | Colleague | Final GP | 130–143 |
| 17. | Tamer | Oval | 186–199 |

### GRUPA 6: GALOPUJĄCE OGIERY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 4. | Wisdom | 2nd Stage | 114–126 |
| 11. | Comrade | Final GP | 134–146 |
| 18. | Cataract | Oval | 188–201 |

### GRUPA 7: PEŁNOKRWISTE

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Bonfire | 1st Stage | 101–111 |
| 5. | Officer | 2nd Stage | 117–130 |
| 12. | Ignition | Final GP | 136–153 |
| 19. | Reckless | Oval | 191–208 |

### SZATAŃSKI SAMOCHÓD

**Nazwa:** Nightmare

Ta mała ślicznotka jest miłym w prowadzeniu samochodem, ze wspaniałym przyśpieszeniem i szybkościach maksymalnych w okolicach 218–229 mil na godzinę. A to pozwala wręcz fruwać po trasach. Brak jakichś realnych słabych stron, wart wybrania.

## AGE SOLO

### Grupa 1: Jeszcze jeżdżące

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 2. | Prophetie | 2nd Stage | 107–122 |
| 6. | Prophetie | Final GP | 119–130 |
| 13. | Prophetie | Oval | 176–188 |

### GRUPA 2: SKŁADAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 2. | Prophetie | 2nd Stage | 107–122 |
| 7. | Dirigeant | Final GP | 120–133 |
| 14. | Dirigeant | Oval | 178–190 |

### GRUPA 3: MAŁE MORRISY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 2. | Prophetie | 2nd Stage | 107–122 |
| 8. | Bataille | Final GP | 124–136 |
| 15. | Bataille | Oval | 180–193 |

### GRUPA 4: CIENIASY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 2. | Prophetie | 2nd Stage | 107–122 |
| 9. | Megere | Final | 126–138 |
| 16. | Megere | Oval | 183–196 |

### GRUPA 5: KŁUSAKI

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 3. | Dirigeant | 2nd Stage | 111–124 |
| 10. | Antilope | Final GP | 129–142 |
| 17. | Espion | Oval | 187–197 |

### GRUPA 6: GALOPUJĄCE OGIERY

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 4. | Bataille | 2nd Stage | 114–126 |
| 11. | Averse | Final GP | 134–146 |
| 18. | Sorciere | Oval | 188–201 |

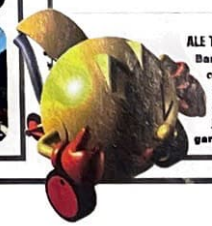
### GRUPA 7: PEŁNOKRWISTE

| Wóz | Nazwa | Etap zdobycia | Prędkość max. |
|---|---|---|---|
| 1. | Prophetie | 1st Stage | 99–111 |
| 5. | Megere | 2nd Stage | 117–130 |
| 12. | Licorne | Final GP | 136–153 |
| 19. | Supernova | Oval | 193–208 |

### SZATAŃSKI SAMOCHÓD

**Nazwa:** Ecureuil

Ten samochodzik wygląda na całkowicie nieuzyteczny, jak skrzyżowanie Mikrusa z Maluchem, ale pod maską ma silnik dający mu 0–190 mph w dwie sekundy. Może i nie potrafi on osiągać ogromnych prędkości (raptem 190–194 mph), ale wypryskiwanie z zakrętów z prędkością ponad 190 wyrównuje to z nawiązką.



**ALE TO TYLKO 320 SAMOCHODÓW?**

**Bardzo dobrze utrafiono. Powyższe zestawienie faktycznie da'e w sumie 320 samochodów, ale jest tu jeszcze jeden dodatkowy, ukryty, legendarny samochód Pac Man. Wygląda cholernie głupio, ale jeździ jak rakieta. Kiedy wszystkie inne samochody będą w garażu, pojawi się ten wyjątkowy pojazd.**

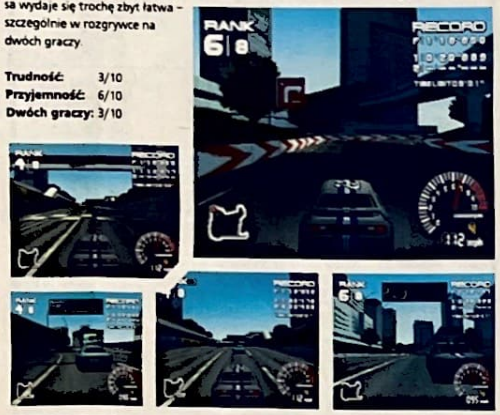
# RIDGE RACER TYPE 4 – TRASY

## TRASA 1: HELTER SKELTER

**Długość:** 3,262 mili

Sympatyczna trasa do wprowadzenia nas w sposób kierowania w Ridge 4. Najtrudniejszym zakrętem jest ostatni z zakrętów w prawo, będący w zasadzie nawrotem, więc trzeba się upewnić, że hamujemy odpowiednio wcześnie. Jednak po kilku rozgrywkach ta trasa wydaje się trochę zbyt łatwa – szczególnie w rozgrywce na dwóch graczy.

**Trudność:** 3/10
**Przyjemność:** 6/10
**Dwóch graczy:** 3/10

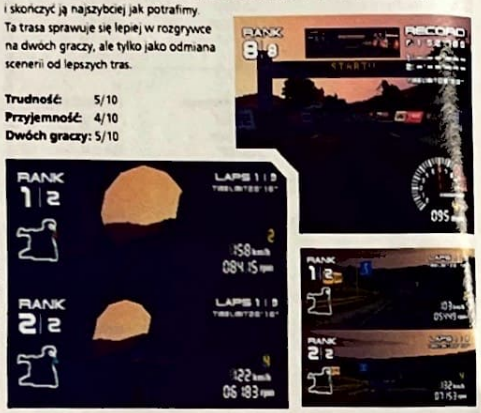


## TRASA 2: WONDERHILL

**Długość:** 4,178 mili

Teraz sprawy zaczynają być trudniejsze. Ta trasa zawiera liczne zakręty, chociaż same w sobie nie takie znów ostre. Jeśli jednak źle wybierzemy tor jazdy, trzeba będzie ponieść tego koszty. Nie jest to najsympatyczniejsza z tras w Ridge 4, więc lepiej zacisnąć zęby i skończyć ją najszybciej jak potrafimy.
Ta trasa sprawuje się lepiej w rozgrywce na dwóch graczy, ale tylko jako odmiana scenerii od lepszych tras.

**Trudność:** 5/10
**Przyjemność:** 4/10
**Dwóch graczy:** 5/10

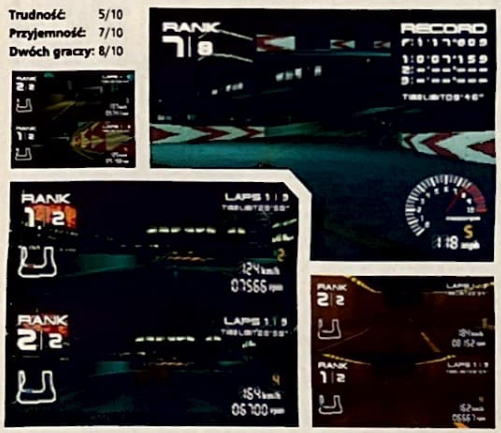


## TRASA 3: EDGE OF THE EARTH

**Długość:** 3,540 mili

Jedna z najsympatyczniejszych tras w Ridge 4. To tutaj korzystanie z poślizgów kontrolowanych staje się niezbędne. Jest tu kilka bardzo ciasnych zakrętów i torów jazdy, a każdy z nich jest bardzo opłacalny, pozwalając po prostu prawidłowo pokonywać te zakręty. Jeśli będziemy potrafili utrzymać taki tor w trakcie rozgrywki na dwóch graczy, to będziemy mieć pewną przewagę.

**Trudność:** 5/10
**Przyjemność:** 7/10
**Dwóch graczy:** 8/10



## TRASA 4: OUT OF BLUE

**Długość:** 3,477 mili

Wielość ostrych zakrętów jest główną cechą tej trasy. Należy je traktować z należnym szacunkiem i korzystać z poślizgów kontrolowanych. Przez cały czas należy też myśleć o naszym torze jazdy, nie można sobie pozwolić na falowanie koncentracji. Duża liczba zakrętów powoduje, że trasa jest wręcz wymarzona dla trybu na dwóch graczy, gdyż jest tu dużo miejsc, gdzie mogą nastąpić pomyłki.
A to oznacza, że wyścig nigdy nie staje się nudny.

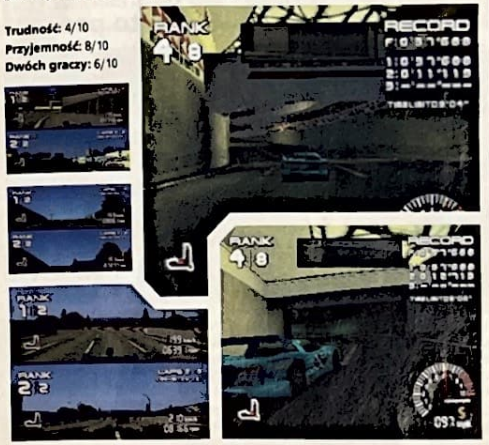
**Trudność:** 6/10
**Przyjemność:** 7/10
**Dwóch graczy:** 9/10

## TRASA 5: PHANTOMILE

**Długość:** 1,882 mili

Bardzo szybka i bardzo krótka pętla. Phantomile jest największą ulubienicą większości graczy w Ridge 4. Jest tu wykorzystywanych wiele poślizgów kontrolowanych, a w szybkim samochodzie jest to marzenie każdego prawdziwego wyścigowca. Jednak nie jest zbyt dobra w trybie na dwóch graczy, ponieważ okrążenia są zbyt krótkie.

**Trudność:** 4/10
**Przyjemność:** 8/10
**Dwóch graczy:** 6/10

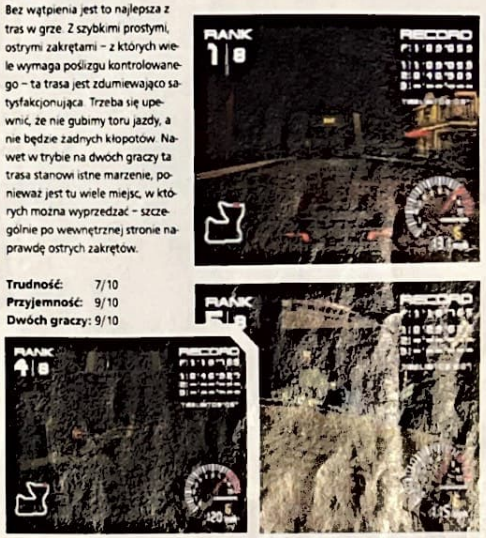


## TRASA 6: BRIGHTEST NITE

**Długość:** 3,667 mili

Bez wątpienia jest to najlepsza z tras w grze. Z szybkimi prostymi, ostrymi zakrętami – z których wiele wymaga poślizgu kontrolowanego – ta trasa jest zdumiewająco satysfakcjonująca. Trzeba się upewnić, że nie gubimy toru jazdy, a nie będzie żadnych kłopotów. Nawet w trybie na dwóch graczy ta trasa stanowi istne marzenie, ponieważ jest tu wiele miejsc, w których można wyprzedzać – szczególnie po wewnętrznej stronie naprawdę ostrych zakrętów.

**Trudność:** 7/10
**Przyjemność:** 9/10
**Dwóch graczy:** 9/10



## TRASA 7: HEAVEN AND HELL

**Długość:** 4,035 mili

Najtrudniejsza z tras w Ridge Racer Type 4. A także jedna z najsympatyczniejszych. Wiele bardzo ostrych zakrętów oraz miejsc zawahania wymaga maksymalnej koncentracji przez cały czas. Jest to najlepsza z tras dla konkurencji jazdy na czas, natomiast może być zbyt trudna, jeśli dwóch graczy współzawodniczy ze sobą bezpośrednio.

**Trudność:** 8/10
**Przyjemność:** 8/10
**Dwóch graczy:** 7/10

## TRASA 8: SHOOTING HOOPS

**Długość:** 2,473 mili

Pętla skonstruowana do osiągania dużych prędkości. To jest trasa do wystawienia naszych najszybszych samochodów i po prostu „palenia gum"! Żadnych trudnych zakrętów, nie potrzeba żadnych poślizgów kontrolowanych. Po prostu jedziemy, ponieważ każdy z samochodów może pokonać każdy z zakrętów bez żadnego hamowania. Powoduje to jednak, że trasa jest raczej nudna, szczególnie kiedy trzeba przejechać nią s[illegible] okrążeń. W trybie na dwóch graczy można uważać się za szczęściarza, jeśli ukończy się wyścig zanim zmorzy nas sen.

**Trudność:** 1/10
**Przyjemność:** 2/10
**Dwóch graczy:** 1/10

NA TYM CD

# TOMB RAIDER 3

**Chcecie mieć największe dostępne demo najlepszej z gier *Tomb Raider*, jakie można kupić? No to proszę, poczęstujcie się... może Wam się spodoba.**

**NA CD** Kiedy w końcu usiądziemy i spróbujemy pojąć po co była ta cała rzecz zwana PlayStation, to możemy zagwarantować, że chociaż wielokrotnie ludzie będą omawiać technikę ciągu dziesięciu ciosów w *Tekken* albo wspaniałość *Gran Turismo*, to zawsze znajdą też chwilę czasu na gry *Tomb Raider*, a w szczególności na ich bohaterkę, Larę Croft. Od czasów, kiedy włoski hydraulik po raz pierwszy uskakiwał przed beczkami w *Donkey Kongu*, żadna inna postać z gry nie przyciągnęła tyle uwagi aż tak wielu ludzi. Nawet Mario nie jest sztandarową postacią kosztującej wiele milionów dolarów kampanii reklamowej Lucozady. Nie ma od niej ucieczki – ona jest wielka, pod każdym względem.

Ale nieważne jak wspaniała jest ona jako postać, byłaby niczym, gdyby nie stała za nią dobra gra... a za nią stoją aż trzy. Co by niektórzy nie mówili (to niewiarygodne, ale istnieją gracze, którym naprawdę nie podobają się dokonania Lary), to te gry są klasyką, wciągającą gracza w całkiem nowy świat. Któż może zapomnieć pierwsze pojawienie się ogromnego tyranozaura w pierwszej z gier?

Od czasu pojawienia się trzy lata temu, Lara stale nabywała coraz to więcej umiejętności, co czyniło ją coraz elastyczniejszą. W naszym demo dostajecie szansę wypróbowania jej najnowszych umiejętności, jak również tych już dobrze znanych z pierwszych dwóch gier. Ale nie musicie nam wierzyć na słowo. Po prostu włóżcie krążek do konsoli i uruchomcie to demo. Ponieważ gra jest tak klasyczna, to zdobyliśmy też klasyczne demo do jej zaprezentowania. Po przedarciu się przez ulice Londynu oraz wyspy południowego Pacyfiku, Lara dostała się w zapalny punkt w Nevadzie, kończąc w więzieniu, odarta ze wszelkiego uzbrojenia. To jest trudna misja. Nie popełniajcie błędów, ale pozwólcie jej parę razy spróbować, a stanie się odrobinę łatwiejsza, co pozwoli Wam dotrzeć żywcem do końca poziomu. Waszym pierwszym zadaniem jest wejście w posiadanie pistoletów i powalenie straży, a potem rozpoczęcie eksploracji. Kiedy te dwa zadania zostaną wykonane, to wkrótce będziecie skakać przez szczeliny, bić strażników i uwalniać więźniów. Nowy *Tomb Raider* może być nieco trudniejszy, ale stare dłonie natychmiast opanują sterowanie. Pograjcie kilka godzin, a zaczniecie śnić o obrotowych skokach, podwójnych pistoletach i zdziczałych strażnikach. Wiemy, że pokochacie tę grę.

## OD STARTU DO METY

**Oto wyjątkowo prosty przewodnik do pierwszych dziesięciu minut rozgrywki. Jest jeszcze szybka wskazówka – znajdź pistolet i potem go użyj najszybciej jak to możliwe. To już wszystko, miłej zabawy...**
**Jeszcze tu jesteś?**
**No już chłopie, do roboty.**
**Hmmm. Tra-la-la.**
**Już tam chyba jesteś? Halo? Halooo?**

**[1] Poprzez skok do krat uruchamiasz drut alarmowy i pojawi się strażnik...**

**[2] ...a gdy tylko to zrobi, przemknij obok niego i biegnij do końca pomieszczenia (skręć w prawo).**

**[3] Tutaj znajdziesz pistolety. Wykorzystaj je do pozbycia się tego krytykującego strażnika.**

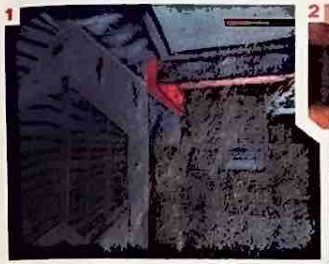
**[4] Aby się stąd wydostać, naciśnij guzik i poczekaj aż unieśnie się krata obok Ciebie.**

## WYZWANIA

**Kiedy po raz pierwszy zaczynasz grać, powinieneś...**
**Być w stanie dobrać się do pistoletów, nie ginąc przy tym.**

**Po godzinie powinieneś.**
**Pokonać pulapkę z czerwonym laserem bez utraty życia.**

**Weterani powinni.**
**Być w stanie ukończyć poziom w dziesięć minut.**



**[1] Kiedy już pokonałeś wrogów, możesz spokojnie usiąść i porozkoszować się dobrze wykonaną robotą. [2] Strzał, strzał, strzał, bieg, strzał, strzał, strzał, bieg, strzał, strzał, strzał... i chwila relaksu. [3] Uwolnij więźniów, aby zaoszczędzić cennej amunicji.**

## PARA ARMAT

**Kiedy przychodzi do wydobywania się z kłopotów, to Lara jedną rzecz potrafi robić lepiej od innych... poważnie dokopać. Jest w tym dziele wspomagana przez parę ogromnych ręcznych „armat" przytroczonych do pleców. Kiedy już wydobędziecie się z celi, pobiegnijcie (korzystając z przycisku sprintu) do zbrojowni. Na jej drugim końcu widać pistolety leżące na podłodze. Podnieście je, a potem ich użycie do wykazania oczywistej słabości strażnika.**

**[1] Rozbłysk z pistoletu – to trzeba zobaczyć na własne oczy. [2] Popatrz tylko na unoszący się dym.**

## STEROWANIE

**Ci z Was, którzy nie są jeszcze zaznajomieni z grami Tomb Raider, uznają poniższe informacje za bardzo wartościowe.**

| | |
|---|---|
| D-pad | Kierunek (działa także na paczie analogowym) |
| ⭘ | Skok (naciśnij kierunek dla skoków na boki) |
| ⭘ | Toczenie się |
| ⭘ | Wyciągnięcie pistoletów/ Odłożenie ich z powrotem |
| ⭘ | Strzał z pistoletów, jeśli są wyciągnięte/ Podniesienie przedmiotów |
| L1 | Zmiana perspektywy |
| R1 | Wykonanie kroku w lewo/ w prawo/ do przodu/ do tyłu |
| R2 | Przykucnięcie (razem z kierunkiem – pełzanie) |

## LARA SIĘ UCZYŁA

**Lara nauczyła się kilku nowych ruchów. Najważniejszym z nich jest nowa umiejętność pełzania. Jest to bardzo istotne w demo i zaczniemy z niej korzystać już w dwie minuty po wczytaniu gry. Ale prawdopodobnie znacznie fajniejszą umiejętnością jest nowe małpie huśtnięcie, pozwalające Larze przemierzać o wiele więcej obszarów w grze. Obie te umiejętności dają Larze o wiele więcej miejsca na eksplorację... a także więcej miejsc do poszukiwania wskazówek.**

**[1] W najnowszej grze Lara wygląda o wiele gładziej. [2] Im dalej się zagłębiasz w grę, tym lepszą broń zdobywasz na przeciwnikach.**

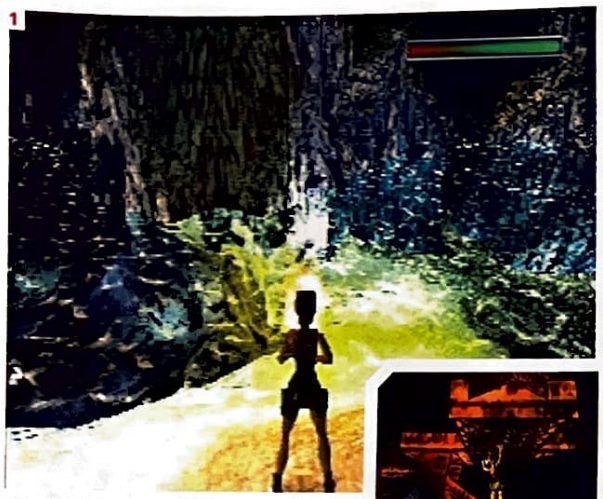
**[5] Przeczołgaj się tutaj dołem, a potem wskocz do tej jaskini z wszelkimi dobrami.**

**[6] Tu trzymaj głowę nisko, albo utracisz bardzo dużo energii. Kieruj się w prawo.**

**[7] Kiedy tylko dotrzesz do muru, skocz w górę i zacznij się wspinać. Rób to szybko!**

**[8] Stój pod tym miejscem, dopóki strażnik nie odejdzie. Wtedy wyskocz na górę i zastrzel go.**

**[9] Otwórz drzwi ich cel, a uwolnieni więźniowie Ci pomogą.**



[1] Nowe efekty świetlne w pełnej krasie. [2–3] Nowy, mocny engine pozwala Larze na zostawianie śladów na śniegu. [4] Odrobina wspinaczki.

# TROY HORTON

## Ujawniamy przebieg tworzenia największego, najlepszego i odnoszącego ogromny sukces występu Lary...

PROFIL

Troy Horton

**Stanowisko:** Producent

**Twoje zadanie:** Zamawianie pizzy, chińszczyzny, owoców i takich tam, gdy zespół pracuje do późna.

**Inspiracje gry:** Najwyraźniej dwie poprzednie części z przewagą pierwszej. I jeszcze parę rzeczy, które widzieliśmy w innych grach i wydały nam się dobrym pomysłem, ale zamiast je po prostu kopiować, rozszerzyliśmy je.

**Ulubiona gra:** Moją ulubioną grą na PlayStation jest *Soul Blade*, w kółko oglądam intro od tej gry. Uwielbiam też tryb gry na czterech w *Circuit Breakers*, to takie zabawne.

Przewidzenie największego hitu zeszłego roku było łatwiejsze niż zapisanie słów Tomb, Raider i Trzy w tej kolejności, a potem ich odczytanie. Lara biega, skacze, podskakuje, czołga się i wspina przez całą nową przygodę. Taką samą jak Tom Raider 2? Producent serii, Troy Horton, twierdzi inaczej...

**Co masz do powiedzenia graczom, którzy traktują *Tomb Raidera 3* jako jeszcze jedną kontynuację?**
Biorąc pod uwagę całą serię, *TR3* jest najbardziej zaawansowaną grą jeśli chodzi o jakość grafiki i grywalność. Poprzednie części były tak dobre, jak to było możliwe w momencie ich powstawania, ale z powodu naturalnego postępu technologii dziś możemy dokonać o wiele więcej. Wersja na PlayStation działa w podwyższonej rozdzielczości, a engine został zoptymalizowany, więc wszystko chodzi płynniej. Postać Lary nigdy jeszcze nie składała się z tylu wieloboków. Ulepszyliśmy też algorytmy sztucznej inteligencji. Zaatakowany przez Larę przeciwnik może wziąć nogi za pas i przyczaić się na nią z bandą kolegów. Niektóre osoby pokażą Larze drogę, a inne wysadzą wyjście, więc trzeba będzie poszukać innego.

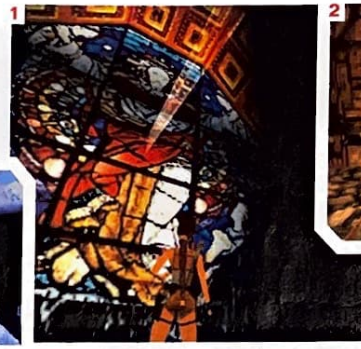
[1–2] Całkiem ładne ruiny. Ale spokojny wygląd może łudzić. Na pewno roi się tu od pułapek.

**Jakie atrakcje, których nie miały poprzedniczki, będzie oferować *TR3*?**
W wersji konsolowej najnowsza część będzie działać w rozdzielczości 512x240 (buu, a miało być 512x480 – przyp. PSM). Poprzedniczki działały w 320x240. Tę różnicę gracz zauważy na pierwszy rzut oka. Poza tym dopiero teraz odkryliśmy, jakie możliwości daje powiązanie trudności terenowych z postępowaniem przeciwników.

**Czego szukamy tym razem?**
Nie chcę zbyt wiele zdradzać, ale wątek jest luźno osnuty wokół komety, która uderzyła w ziemię miliony lat temu i doprowadziła do zagłady dinozaurów. Sercem tejże komety był bardzo radioaktywny meteoryt. To niemal niewyczerpane źródło energii, ale bardzo dziwnie działa na ludzi, którzy mieli z nim kontakt. Wiele lat temu meteoryt został odkryty przez sławnego podróżnika. Niestety, jego okręt zatonął w oceanie. Współcześni naukowcy przeszukali wrak i odkryli dziennik podróżnika, dzięki czemu sprawa meteorytu ożyła. Z zapisków wynikało, że kawałki głazu rozmieszczono w różnych częściach świata. Postanowił jeden z naukowców przyjaźnił się z Larą, poprosił ją o pomoc w zebraniu wszystkich części.

**Gdzie zawędrujemy?**
Do Indii, Antarktyki, Londynu. Newady i na południowy Pacyfik. W każdej sceneni osadzone jest kilka poziomów.

**A dokładniej, ile jest poziomów. Czy jest także możliwość treningu, jak w poprzednich częściach?**
W *TR3* mamy 15 leveli, a oprócz tego dom Lary. Jeśli o niego chodzi, szykujemy coś naprawdę specjalnego.



[1] Jeden z witraży londyńskiej Katedry Św. Pawła widziany od wewnątrz. [2] Żadne miejsce nie jest zbyt dobrze ukryte przed naszą Larą – naprzód! [3] Fajna plaża. [4] Trzeba rozkopać ten śnieg. [5] Jak ten statek się tu dostał? [6] I co się tam czai? Lepiej wyjąć broń...

**Opowiedz nam o nowych pojazdach. Gdzie można się na nie natknąć i co dzięki nim może zdziałać Lara?**
W południowej Afryce znajdujemy kajak. Część poziomu jest spływem. Quad bike znajduje się w Indiach i przyda się do wielkiego pościgu. Oprócz tego Mine cart i dingyw Antarktyce i mini-sub w Londynie.

**A co z nowymi umiejętnościami Lary?**
Oczywiście są nowe ruchy i uzbrojenie. Bohaterka opanowała nowy sposób wspinania się, pełzanie, duck uniki i sprint. Poza tym oczywiście może posługiwać się pojazdami i robić to wszystko, co robiła w *Tomb Raider 2*.

**Czy są jakieś nowe elementy rozgrywki? Na przykład robiące użytek z dodatkowych umiejętności bohaterki?**
Nowe elementy bazują głównie na interakcji z otoczeniem, nowych algorytmach inteligencji przeciwników, a także po trosze na nowych ruchach Lary. Połączenie tych elementów spowodowało, że projektanci poziomów musieli bardziej się napracować. Wiele nowości będzie zupełnie zaskakujących.

**Czy w *TR3* można zapisywać stan, gdzie i kiedykolwiek? Czy nie uważasz, że taki rozwiązanie uczyniłoby grę zbyt łatwą?**
Metoda zapisu stanu będzie inna niż w poprzednich dwóch częściach. Myśleliśmy, że sposób z *Tomb Raidera 2* będzie zbyt łatwy, ale wielu graczom się podobał. Za to patent z kryształami w jedynce był wspaniały, ponieważ zmuszał gracza do większej ostrożności. I do tego chcielibyśmy wrócić, ale w nieco inny sposób (piękne ogólniki, Troy, ale nasi Czytelnicy chcą konkretów. Udało nam się ustalić, że w *TR3* będzie można zagrać w trybie Easy i Normal. Pierwszy pozwala na zgrywanie się w każdej chwili, drugi oparty jest na pomyśle podobnym do kryształów z jedynki – przyp. PSM).

**Czy ponowne położenie nacisku na eksplorację (tak jak to miało miejsce w jedynce) jest aby właściwym posunięciem? Nie podobały Wam się walki w *TR2*?**
Starcia w *Tomb Raider 2* wypadły wyśmienicie, ale to nie jest sedno serii *TR*. Ten element nadal jest obecny, ale tym razem jest więcej zagadek. Atmosfera poszczególnych poziomów po prostu zmusi gracza do ich dokładnego poznania. Przez niektóre miejsca można przebrnąć na kilka sposobów. Gracz będzie mógł wybrać czy pójść łatwiejszym, czy trudniejszym „szlakiem". Oczywiście te trudniejsze dają o wiele więcej satysfakcji z ich pokonania. Oraz więcej bonusów (trójka nie podąża ustalonym z góry harmonogramem. Poziomy się rozgałęziają – od gracza zależy wybór trasy. Do ominiętych fragmentów można w każdej chwili powrócić, by je pokonać – przyp. PSM).

**Jaki jest najlepszy element gry?**
Wprowadziliśmy wiele udoskonaleń i każdy członek teamu producenckiego zasługuje tutaj na oddzielną pochwałę. Naprawdę, trudno jest wymienić jeden, najlepszy element. Moim faworytem jest nowa wyrzutnia rakiet, która daje masę zabawy. A także wpływ na akcję inteligentnych przeciwników.

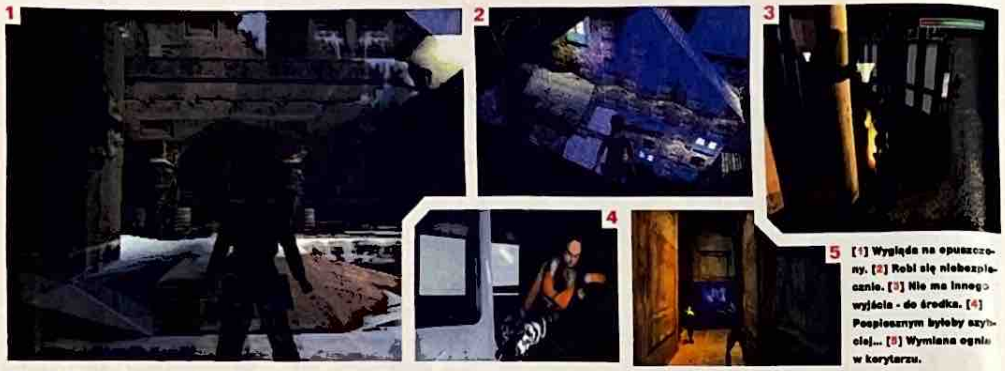
**Czy postać Lary też ulepszyliście?**
Tak, poza dodaniem animacji nowych ruchów ma postać ma więcej wielokątów i ciekawe ubiory (a nowy system teksturowania wygładza miejsca styku korpusu i części kończyn, co czyni Larę jeszcze bardziej realistyczną – przyp. PSM).

**Czy *Tomb Raidera 3* produkuje świeży team, czy sprawdzeni twórcy poprzednich części?**
To całkowicie nowy zespół, składający się ze wspaniałych indywidualności. Nowi ludzie zawsze mają świeże pomysły, co daje potężnego kopa podczas procesu tworzenia.

**Jaki element *TR3* spowodował u Was największy ból głowy?**
Poprzedni engine tworzył scenerię w oparciu o prostokąty. Ale ponieważ zmieniła się specyfika poziomów, trzeba było przerzucić się na trójkąty. Dzięki temu scenerie są bardziej realistyczne – wszystko nie jest już takie „kwadratowe". Najtrudniejszym tego etapem było prawidłowe opracowanie detekcji ścian i podłoża.

**Core Design: miłe miejsce czy piekło na ziemi?**
NAJLEPSZE!

[1] Co za spływ – Gdyby jeszcze miała kajak... [2] Lara rozkoszuje się nocnym rejsem.



[1] Wygląda na opuszczony. [2] Robi się niebezpiecznie. [3] Nie ma innego wyjścia - do środka. [4] Pospolitym byłoby szybciej... [5] Wymiana ognia w korytarzu.

# Tomb Raider 3

**Seria *Tomb Rider* jest mocno związana z PlayStation.** Mimo występów Lary na innej platformie, największą **popularność zdobyła właśnie na szarej konsoli.**

[1] Małpka trzyma apteczkę. Zabierz ją. [2] Uwaga! [3] Aaa! Velociraptor! Do nogi! Lalce!

Pierwsza część wstrząsnęła growym światem. Druga wywarła już zdecydowanie mniejsze wrażenie. Dzięki części trzeciej seria ponownie zaczęła wieść prym w świecie gier, i dzierży berło do tej pory.

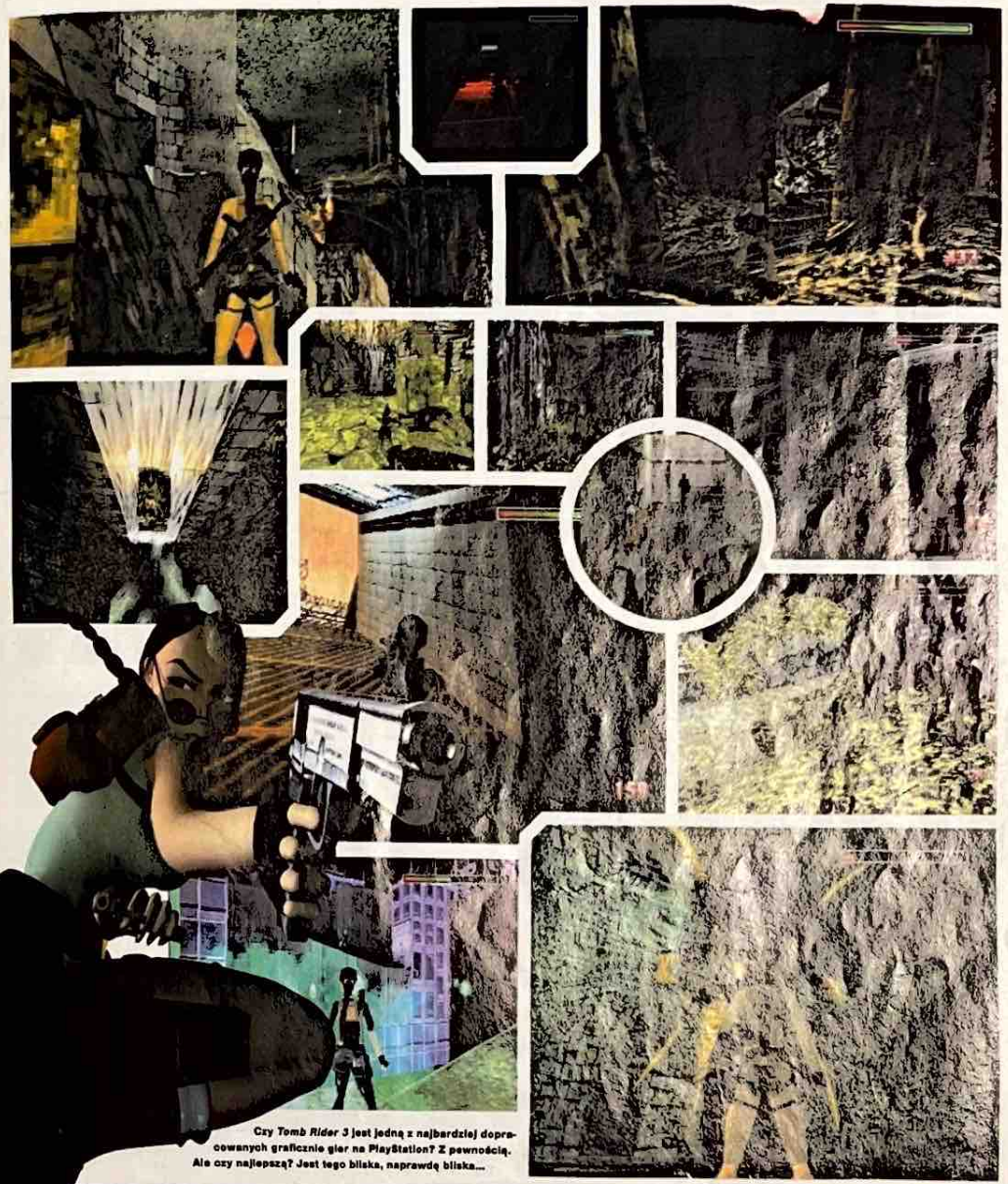
Seria *Tomb Rider* jest niewątpliwie mocno związana z PlayStation. Mimo występów Lary na innych platformach, największą popularność zdobyła właśnie na szarej konsoli. Najlepszym dowodem na powodzenia są trzy wydane do tej pory części cyklu (czwarta ukaże się niebawem). A każda kolejna jest coraz lepsza od poprzednich. Nie inaczej jest w przypadku trzeciej odsłony.

Największą różnicą *Tomb Rider 3* w stosunku do wcześniejszych części jest sposób tworzenia świata gry. Tam scenerie budowane były z prostokątów powleczonych teksturami. Wyglądało to, jak budowanie poziomów z klocków Lego. A czy można zbudować coś ogromnego z Lego? Budynki są w porządku, bo są prostokątne, ale np. pagórki, które mają nieregularne kształty, wyglądają nieco „kanciaście". Teraz pomyślcie, jaka masa nowych możliwości otwiera się, gdy mamy do dyspozycji trójkątne klocki. Nawet gdy potrzeba prostokąta, to możemy złożyć go z dwóch trójkątów. Nic nie tracimy, wiele zyskujemy. Właśnie takie rozwiązanie postanowili zastosować twórcy *Tomb Ridera 3*. Dzięki temu świat przedstawiony w grze coraz bardziej zbliża się wyglądem do rzeczywistego.

Świat zbliżony do realnego, a także lepiej widoczny, dzięki zastosowaniu wyższej rozdzielczości, niż w poprzedniczkach. Nie traci na tym płynność ani szybkość działania gry, a efekty świetlne i drobne szczególiki (jak np. liście w Indiach, czy snopy światła wpadającego przez okna w Londynie) dopełniają obrazu całości. *Tomb Rider 3* robi wspaniałe wrażenie, mimo że pod względem sposobu gry nie różni się zbytnio od wcześniejszych części.

„Sama grafika gry nie czyni" mogą powiedzieć niektórzy, i mają rację.

[1] Początek przygody. [2] Czatowanie w Aldwych. [3] Szczególnie niesamowity efekt mgły. [4] Kiel, kiel kołeczku.



Czy *Tomb Rider 3* jest jedną z najbardziej dopracowanych graficznie gier na PlayStation? Z pewnością. Ale czy najlepszą? Jest tego bliska, naprawdę bliska...

## RUCHY

**_TR3_ oferuje trzy nowe ruchy - czołganie się, huśtanie i bieg. Nawet weterani _Tomb Ridera_ będą zaskoczeni, jak bardzo przydają się one w niektórych sytuacjach. Teraz trudniej uniknąć pułapek i znaleźć sekrety. Oczywiście Lara wygląda wspaniale, korzystając z którejś z umiejętności.**

**[1] Wielkość poziomów czasami przygniata. [2] Znów coś znalazłam. [Wstawka] Trzeci poziom w Indiach pozwala pojeździć terenowym motorem. [3] Jeszcze jeden wstrętny raptor.**

Potrzebne są jeszcze przemyślane poziomy, a tych akurat tu nie brakuje (choć zdarzają się wyjątki). Niektóre z nich przypominają trochę „jedynkę", inne zapożyczają garściami z „dwójki".

Poza świetnie zbudowanymi poziomami, nowy *Tomb Rider* obdarowuje gracza (a właściwie Larę) nowymi umiejętnościami. Jedną z najciekawszych jest chodzenie na czworaka – panna Croft wielokrotnie będzie zmuszona pokonać jakiś tunel na kolanach, z karkiem przy ziemi. Gdy potrzeba, dzielna pani archeolog może również zacząć bieg (warto zauważyć, że Lara ulega zmęczeniu i nie może biegać wiecznie), który można zakończyć pięknym „szczupakiem", np. między zamykającymi się drzwiami. Poziomy są tak zaprojektowane, że wymuszają od gracza znajomości i stosowania nowych ruchów – bez tego nie da się ukończyć gry.

Kolejnym nowum są wskaźniki zmęczenia i wyziębienia organizmu. Ten pierwszy pojawia się podczas biegu, a drugi na Antarktyce. Gdy Lara wejdzie do wody, pasek zaczyna się kurczyć. Jeśli w porę nie wyjdzie z wody, zostaje w niej na zawsze.

Największą wadą gry (co nie znaczy, że jest znaczącą, po prostu jest najbardziej zauważalna) jest to, że levele nie trzymają równego poziomu. Jedne z nich są genialne, inne nie sprawiają wrażenia dobrze przemyślanych. Każda sekcja – Indie, Londyn, Newada, Pacyfik i Antarktyka – ma swój klimat, ale bywają poziomy lepsze i gorsze. Na przykład skakanie po dachach w Thames Wharf potrafi wkurzyć. Ten poziom przypomina raczej nudną robotę księgowego niż wyzwanie godne samego Indiany Jonesa. Ale następnym etapem jest genialne Aldwych, na którym zapominamy o poprzednim znużeniu.

Kolejną zmianą w nowym *TR* jest większa swoboda z jaką gracz może poruszać się po świecie gry. Po ukończeniu pierwszej sekcji można wybrać dalszą drogę z pomiędzy trzech dostępnych (choć i tak kończy się grę na Antarktyce). Inną nowością jest wybór jednej z dwóch ścieżek w obrębie niektórych etapów. Przeważnie jedna jest łatwiejsza, druga zaś bardziej wymagająca, ale nagradzająca trud gracza sekretami. Najlepszym przykładem jest wyspa na Pacyfiku. Natrafia się na zamknięte drzwi, obok których biegnie ścieżka. Ścieżka jest łatwiejszą opcją. Ale jeśli gracz znajdzie sposób na otwarcie drzwi, znajdzie za nimi bardzo niebezpieczną drogę pełną platform i wąskich krawędzi. Dzięki temu po skończeniu *TR3* natychmiast mamy ochotę zagrać ponownie, aby sprawdzić inne drogi.

**[1] Trochę straszny. [2] Lara przynajmniej nie krzyczy: „Nienawidzę węży." [3] Z każdym rokiem wygląda coraz lepiej. [4] Gdzie to metro?**

**[1-3] Niesamowicie atrakcyjna gra, czyż nie? [4] Trudny skok. [5-6] Bagno wypełnione ruchomymi piaskami.**

> WIELE Z NAPOTKANYCH STWORZEŃ NIE ZAATAKUJE LARY, DOPÓKI ONA NIE ZROBI TEGO PIERWSZA.

mami...), ale najlepiej będzie, jeśli sami zobaczycie te wszystkie cuda w akcji.

Prawdę mówiąc, myśleliśmy, że recenzja tej gry sprowadzi się do narzekań, a końcowa ocena będzie niska. Jednak po tym co zobaczyliśmy, zmieniliśmy zdanie. *Tomb Rider* znów rządzi i do tej pory wywiera na nas wielkie wrażenie. Naturalnie nie tak wielkie, co niegdyś część pierwsza. Ale twórcy zadbali, aby gracz znów nie mógł oderwać się od konsoli. Przynajmniej do czasu kolejnej odsłony – *Tomb Rider: The Last Revelation* już nadchodzi wielkimi krokami.

Tak jak poprzednie *Tomb Ridery* i ta odsłona pełna jest przełączników, ukrytych kluczy i walk (najsłabszego chyba elementu serii). Ale jest kilka detali, które można przeoczyć grając po raz pierwszy. Na przykład, zamiast strzelać do strażnika, można się obok niego po cichu przemknąć, co przywodzi na myśl wydanego później *Metal Gear Solid*. Wiele z napotkanych stworzeń nie zaatakuje Lary, dopóki ona nie zrobi tego pierwsza. Poza tym, jeśli nie będziemy do wszystkiego bezmyślnie strzelać, jak w amerykańskim filmie, niektóre zwierzęta zaprowadzą nas do ukrytych miejsc. Wzmocniono też inteligencję przeciwników. Starają się pracować zespołowo, wszczynają alarm, biegają po pomoc. Na przykład w Area 51 strażnicy mogą włączyć system obrony, co mocno utrudni Larze życie. A gdy w więzieniu Lara ucieknie pałującemu ją strażnikowi, wystarczy tylko, że otworzy celę – więźniowie sami zajmą się znienawidzonym klawiszem. Można jeszcze pisać o tej grze wiele (np. o pojazdach, nowej broni, scenkach między poziomami...), ale najlepiej będzie, jeśli sami zobaczycie te wszystkie cuda w akcji.

## DLACZEGO TR 3?

**Wybraliśmy _Tomb Ridera 3_, bo jest najlepszą częścią tej przełomowej serii. Ma powalającą grafikę i wspaniałe, ogromne poziomy pełne przeróżnych pułapek, przeciwników i zagadek. Pozwala przeżyć niesamowitą przygodę we własnym domu. Dzięki niej zwiedzisz odległe miejsca nie ruszając się z fotela. Żadna inna gra nie zapewni Ci takich doznań, emocji, jak właśnie _Tomb Rider 3_. Marsz do sklepu.**

## OCAL DZIEŃ

**Ważną różnicą _TR3_ w stosunku do poprzedniej części jest ponowne wprowadzenie kryształów do nagrywania stanu gry. Są rozmieszczone w różnych, kluczowych miejscach i czasami w sekretnych lokacjach. Możesz je zabrać i użyć kiedy ci się podoba. Użyć od razu, czy zachować na później? Trudna decyzja...**

**WERDYKT**

Oficjalny Polski PlayStation Total

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Powalająca. Najlepsza w serii _Tomb Rider_ | 10 |
| GRYWALNOŚĆ: | Genialna. Pomysłowa i wymagająca | 9 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Ogromna. I są sekretne levele do odkrycia... | 10 |

**Niewiarygodna. W jaki sposób Core zmieściło niej tak wiele w jeden rok? Będzie Cię przy ekranie trzymać kilka miesięcy.**

TERAZ **10** na 10

**JESTEŚCIE ZAGUBIENI I ZAKŁOPOTANI? ZDEZORIENTOWANI I ZAPLĄTANI? OBGRYZACIE PAZNOKCIE U NÓG W OSTRYM NAPADZIE FRUSTRACJI? NIEKTÓRE FRAGMENTY NAJNOWSZYCH PRZYGÓD LARY SĄ TAK ABSURDALNIE TRUDNE, ŻE CZUJEMY SIĘ ZOBOWIĄZANI DO PODANIA LISTY MIEJSC, KTÓRE WEDŁUG NASZEGO ROZEZNANIA *KAŻDEMU* MOGĄ SPRAWIĆ TRUDNOŚĆ...**

# TOMB RAIDER 3

## NAPRAWDĘ TRUDNE FRAGMENTY

### INDIE:
**RUINY ŚWIĄTYNI**
KŁOPOTY Z ZATOPIONYM SZPIKULCEM

● Jest koniec poziomu, zbliza się świt, za pasem mamy dwa klucze i do przejścia pozostała tylko jedna rzecz... Taki mały wichajster spoczywający na skale na dnie sadzawki za ścianą z kluczami. Więc opuszczamy się w głębinę i po kilku dezorientujących sekundach zostajemy w niewytłumaczalny sposób nadziani na ścianę ze szpikulcami. To bardzo niemile. Po pewnej liczbie ponownych uruchomień gry, dających w efekcie szaszłyk z Lary, zaczynamy całkiem poważnie myśleć o zapakowaniu tego z powrotem i spróbowaniu jakiejś sympatyczniejszej gry, np. Spyro, czy coś w tym stylu... A oto klucz do tego fragmentu. Wskakujemy tyłem i natychmiast puszczamy wszelkie przyciski i kierunki. Powinniśmy się znaleźć w stanie zawieszenia pomiędzy dwoma przeciwstawnymi prądami. Uważnie się przyglądamy i na każdym z boków ściany przed nami widzimy dwie dźwignie – jedną po lewej, drugą po prawej. Obracamy się nieco w lewo, płyniemy ku ścianie, a prąd powinien nas szybko ponieść w stronę kolców. Tam, jeśli będziemy dostatecznie szybko płynąć, wyminiemy je i skończymy przy dźwigni. Szybko ją szarpiemy i kierujemy się prosto ku tylnej ścianie. Będziemy musieli skorzystać z drugiego prądu, aby poniósł nas w poprzek, do drugiej dźwigni. Kiedy i ona zostanie pociągnięta, będziemy mogli dosięgnąć ostatniego klucza. A wszystko to trzeba będzie zrobić na jednym oddechu...

### INDIE:
**RZEKA GANGES**
UKRYTY UCHWYT TYLNEGO WEJŚCIA

● Po zaparkowaniu czterokołowego motocykla przy wielkiej bramie, dość szybko znaleźliśmy pierwszy z dwóch kluczy. Jednak drugi z nich po raz pierwszy doprowadza nas do rozterki. „Jak u diabła mam się stąd wydostać?”. Nie ma wątpliwości nawet jeśli naciśniemy, pchniemy czy naporniemy każdy zakątek i rysę na całym dziedzińcu, zanurzymy się w bagnie i ustrzelimy każdego stwora w polu widzenia z samego przygnębienia, że nie jesteśmy w stanie znaleźć wyjścia. Ale, tak jak we wszystkich dobrych zagadkach tego typu, odpowiedź przez cały czas gapi się nam prosto w oczy... Jeśli rzucimy okiem na lewo, w momencie wychodzenia z tuneliku prowadzącego do komory z kluczem, to zobaczymy kamienną kolumnę. To jest ta szczelina, jaką należy wykorzystać, aby skoczyć na pobliskie drzewo, z którego wysokich konarów możemy przeskoczyć nad murem i chwycić drugi klucz. Stajemy na pobliskiej drabince, patrzymy w górę i wtedy możemy dojrzeć kawałek skały, który możemy wykorzystać do podciągnięcia się. Skaczemy i chwytamy go pod kątem mniej więcej 45 stopni. I już jesteśmy wolni, dziwiąc się, dlaczego u diabła nie zauważyliśmy tego wcześniej.

### POŁUDNIOWY PACYFIK:
**MIEJSCE KATASTROFY**
ZDARZENIAE Z KLUCZYKIEM I ZAPŁONU

● Aaach, te rozkosze Miejsca Katastrofy. Niejeden gracz znalazł się w tej miejscowym oddziale zamkniętym przypięty pasami do wózka, bełkocze zmaniakalnie o tym miejscu. Oczywiście, przy odrobinie wysiłku znajdziemy klucz porucznika Tuckermana (a jeśli nie, to warto sprawdzić ramkę na końcu tego tekstu). Ale jeśli szczęśliwy traf nie naprowadzi nas na tę ukrytą ścieżkę, to mamy wielkie szanse, że staniemy się jedną z wielu osób, które porzucają snucie się wokół, wchodzą w ślepą uliczkę, a na jej końcu szukają drogi przez mury świątyni... A tym, czego nam potrzeba, jest dostęp do wielkiej pieczary, gdzie tatuś tyranozaur pozarł dobrego komendanta Bishopa i wyraźnie uznał jego blaszki identyfikacyjne za niesmaczne. Pozostawił też komplet kluczyków, za pomocą których można uruchomić porzuconego Herculesa. Wystarczy trochę się rozejrzeć wokół nosa samolotu, aby odkryć szatańsko zasłonięte przejście. Jeśli będziemy szli w stronę nosa wzdłuż tego boku samolotu, w którym są drzwi, to będzie ono wprost przed nami. Należy sprawdzić pokrytą bluszczem skałę i przeskoczyć nad tym małym, trójkątnym kawałkiem głazu, a znajdziemy się zasadniczo u szczytu drogi do wielkiej pieczary.

### POŁUDNIOWY PACYFIK:
**GARDZIEL MADUBZU**
PROBLEM Z WIELKIM CZOPEM

● O rany... Alez to czółno jest trudne do sterowania. Jeśli pokonaliśmy nim całą drogę przez bystrzyny, bez jakichkolwiek jego uszkodzeń, to naprawdę wykonaliśmy kawał dobrej roboty. Jest tu jedna droga w dół, której obranie pozwala uniknąć wszystkie ostrogi, progi i spadki, ale prąd jest tak trudny do opanowania, ze raczej bezcelowe jest jej próbowanie. Równie dobrze można opadać tak szybko, jak tylko się da w dół urwiska i przyjąć trafienie – oczywiście przy założeniu, ze mamy jeden lub dwa pakiety medyczne. Czego by nie mówić, kiedy już bystrzyny są za nami i sympatycznie wirując zaczynamy dryfować, pojawiamy się w pomieszczeniu z wielkim czopem blokującym dalszą drogę. Droga w dół z tego punktu prowadzi w ślepą uliczkę, więc radzimy obrać inne wyjście, nawet jeśli rozum juz uznał je za niemożliwe. Tak, to droga pod górę i drugie tak, jest tu silny prąd spychający nas z powrotem w dół, ale można tego dokonać. Po prostu trzeba uparcie wiosłować. Ze szczytu pochyłości będziemy w stanie poradzić sobie z rozmaitymi pułapkami, wyciągnąć tarasujący drogę czop i opaść przez to miejsce na następny poziom.

### LONDYN:
**ALDWYCH**
FIASKO Z DWUPRZYCISKOWYM CZASOMIERZEM

● Po wywalczeniu sobie drogi przez drgawki pędzących pociągów podziemnych, które przetaczają nas wzdłuż torów oraz wiertnicę pneumatyczną, która z pewnością nie raz nas zabijała, znajdujemy się wreszcie na górnych kondygnacjach stacji. W jednym z tylnych przejść kryje się ściana z dwoma przyciskami, które wydają się otwierać zespół drzwi zaraz za rogiem. Pierwszą rzeczą, o jakiej należy wspomnieć, jest to, ze aby się przez nie przedostać, trzeba być bardzo szybkim w nogach. Drzwiami sterują przełączniki czasowe, które nie dają nam zbyt wiele czasu na rozwiązanie zagadki. A sama zagadka też nie jest taka całkiem łatwa... Klepiemy przycisk po prawej stronie i przebiegamy przez najdalsze drzwi do następnego pomieszczenia – znajdujący się tu przycisk opuszcza klapę w suficie środkowego pomieszczenia. Biegniemy w dół do pochyłego wyjścia i wracamy dookoła do przycisków. Ponownie uderzamy prawy przycisk i biegniemy za róg, tym razem przemykając przez środkowe drzwi. Wdrapujemy się na sufit i klepiemy przełącznik na ścienie, aby opuścić kolejną klapę, a potem podążamy dalej tym przejściem do dziury, która z powrotem doprowadza nas do przycisków. Uderzamy lewy przełącznik, a otworzymy końcowe drzwi w kolejnym pomieszczeniu. To doprowadzi nas do pomieszczenia z basenem, które można pokonać huśtając się po małpiemu na kracie.

### LONDYN:
**ALDWYCH**
KŁOPOTY Z AUTOMATEM BILETOWYM



● Aby uciec z tego trudnego poziomu potrzebujemy dostać w swe ręce całodniowy bilet, kupiony za niezwykle przystępną cenę 1 pensa. Gdybyż londyńskie metro wciąż było takie tanie... Bierzemy klucz konserwatorski z kasy biletowej na początku poziomu, przeskakujemy nad wielką dziurą na końcu prawego zestawu schodów ruchomych i udajemy się na koniec peronu. Są tu niewielkie drzwiczki. Wtykamy klucz do zamka i znajdujemy przełącznik, który włącza światła na stacji. Wracając obok torów, na drugim końcu peronu znajdziemy połyskującą w półmroku niewielką monetę. Proszę sobie zakarbować w pamięci, że nie da się dojrzeć tej monety, dopóki nie włączy się świateł. Podnosimy monetę i udajemy się z powrotem po schodach na górę do pomieszczenia biletowego, gdzie powaliliśmy pierwszego łobuza. Znajdujące się tu automaty sprzedają bilety, więc odszukujemy pośrodku ten, na którym na pasku u samej góry jest napisane "1 d". Korzystamy z naszej jednopensówki. Jest wynik! Nasz jednodniowy bilet przejazdowy pozwala nam przedostać się do następnego poziomu... A tak przy okazji, to bramka biletowa znajduje się w niewielkim otworze w opuszczonym pomieszczeniu z basenem, po długim płynięciu ze Świątyni Salomona.

## NEVADA:
**PUSTYNIA**
SKOK W DOWÓD WIARY





● Można założyć, że drogę na górę do urwisk uznamy za dosyć łatwą. Porozkoszowaliśmy się przelotem odrzutowców stealth i pokonaliśmy drogę wokół półki skalnej po prawej stronie. Jak dotychczas, było dosyć łatwo. Ten wielki czarny blok na wzgórzu wydaje się coś oznaczać, ale jak u diabła mamy się tam dostać? Może pomoże rwanie włosów z głowy... Nie można przedostać się nad urwiskiem z końca półki, nawet jeśli wydaje się, że można. A nie ma żadnego innego widocznego sposobu na wspięcie się na urwisko przy wykorzystaniu innej trasy. A z pewnością jest zbyt daleko, aby przeskoczyć na skałę przed nami. Czy aby na pewno? Ze pomocą wyrafinowanego złudzenia optycznego, ci pokręceni projektanci sprawili, że wydaje się ona być odleglejsza, niż jest w rzeczywistości. No dalej, spróbujcie... Jest tu parę poręcznych małych występów skalnych, które wtapiają się w skałę. Przy wykonaniu skoku z rozbiegu, Lara zdoła przywrzeć do ściany za pomocą swych przyssawek na końcach palców, a potem wdrapać się na samą górę. Cała reszta poziomu jest równie pokręcona, więc proszę w ramce po prawej stronie sprawdzić kolejną poradę...

## NEVADA:
**STREFA WYSOKIEGO BEZPIECZEŃSTWA**
DYLEMAT PRAWIE NIEWIDOCZNEJ PÓŁKI

● Niewielkie pomieszczenie zbiornikowe jest miejscem kolejnej wstawki, ogromnie irytującej swą trudnością. Uniknięcie wiatraka w wodzie jest samo w sobie łatwizną, podobnie jak ucieczka przed ogromnymi turbinami i wydostanie się na powierzchnię. Cel jest oczywisty – wyłączyć podwodny wiatrak, aby można było przepłynąć do następnej sekcji. Jak łatwo przewidzieć, przycisk, którym można to zrobić, jest w pomieszczeniu nad platformą – tylko jak tam się dostać? Sprawdzamy wielki blok naprzeciwko platformy a potem patrzymy w prawo i widzimy wielki otwór. Sam blok jest zbyt daleko, aby go dosięgnąć poprzez skok z rozbiegiem, wygląda więc na to, że znowu znaleźliśmy się w ślepej uliczce... Ale nie całkiem. Przyrzenie się drobnej facecie pomiędzy pochyłością a blokiem ukrytą małą trójkątną półkę skalną, która w mroku stapia się z tłem. To właśnie Lara musi przejść z największą możliwą ostrożnością. Kiedy już się na niej znajdziemy, wystarczy niewielkie przesunięcie i już jesteśmy gotowi do wielkiego skoku na główny blok, po którym nastąpi łatwy przeskok do przestrzeni z kablami oraz przełącznikami.

## ANTARKTYDA
SZTUCZKA Z CZTEREMA RURAMI

● Bieganie w kółko na przejmującym mrozie i klepanie wszystkich napotkanych przełączników po kilku dniach traci swój urok. Szczególnie jeśli żaden ze wspomnianych przycisków nie działa... Lepiej popracować nad tym, jak włączyć elektryczność i wziąć klucz do następnego poziomu. Po huśtnięciu się jak małpa, wdrapujemy się na tę wieżę po prawej stronie i trafiamy na zamknięte na kłódkę drzwi. Wyłamujemy je za pomocą tomu (nie znaleźliście tomu? To spójrzcie na ramkę po prawej stronie), klepiemy przełącznik i przedostajemy się do nowo otwartych drzwi. Opuszczenie się do dziury przenosi nas do pomieszczenia w stylu pokoju operacyjnego. Na ścianie znajduje się wielki plakat – schemat zestawu rurociągów oraz kolejność zaworów, jakie trzeba ustawić, aby spowodować działanie pompy. Udajemy się w pobliże wielkiego zbiornika i opuszczamy w dół. W znajdującej się poniżej przestrzeni, za rogiem, znajdziemy wcześniej wspomniane zawory. Ustawiamy je na Czerwony, Zielony, Czerwony, Zielony i proszę! Otwierają się drzwi generatora i możemy zabrać wszystkie klucze potrzebne nam do przeprowadzenia łodzi na następny poziom.

## ANTARKTYDA:
**ZAGINIONE MIASTO TINNOSÓW**
ZMARTWIENIE Z SZARYMI DZWIAMI

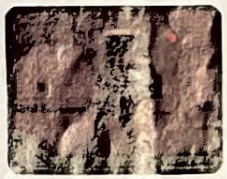
● Jest tu latarka z małym, ale bardzo efektywnie działającym labiryntem. Najlepszym sposobem na pokonywanie labiryntów jest stałe trzymanie się jednej ze ścian – albo prawej, albo lewej. Podążamy w ten sposób do każdego zakamarka, a kiedy trafi się na mur, wtedy należy się odwrócić, tak aby to, co jeszcze przed chwilą było ścianą z naszej lewej strony, stało się teraz ścianą z prawej strony. Tak postępując w końcu dotrzemy do wyjścia... Korzystając z tej zasady, kierujemy się wzdłuż ścieżki po prawej stronie, a wkrótce znajdziemy się w pomieszczeniu pełnym kolczastych rolek, z kolejną maską na samej górze pochyłości. Po prostu stajemy na postumencie, na którym była maska, odwracamy się twarzą do tylnej ściany, patrzymy w prawo, a z pewnością spostrzeżemy małe kamienne drzwi obrotowe, w stylu filmów Scooby Doo. Są one niesamowicie trudne do ujrzenia.

# ...WIĘCEJ **SZTUCZEK**

JAK TO SIĘ DZIEJE, ŻE IM STARSZA JEST LARA, TYM TRUDNIEJSZE STAJĄ SIĘ JEJ PRZYGODY? JEŚLI PO NASZYCH DZIESIĘCIU NAJWAŻNIEJSZYCH PORADACH DOTYCZĄCYCH SPOSOBU PRZEBRNIĘCIA PRZEZ *TOMB RAIDERA 3* W DALSZYM CIĄGU ROZPACZLIWIE POSZUKUJECIE POMOCY, TUTAJ UMIESZCZAMY PIĘĆ NASZYCH ULUBIONYCH PORAD.

**KLUCZE** **Tuckermana są po drugiej stronie rojącej się od piranii rzeki. Zobaczycie tyranozaura gnijącego na kawałku sznurka wśród drzew. Wdrapcie się na górę, zestrzelcie go z dubeltówki, a padlina spadnie do wody.**

**KLUCZ** **Konserwatorski w Aldwych bierze się przez wejście na dach kas biletowych, wyciągnięcie bloku w srebrne paski, a następnie skorzystanie z otworu nad następnym automatem biletowym do wdrapania się na górę.**



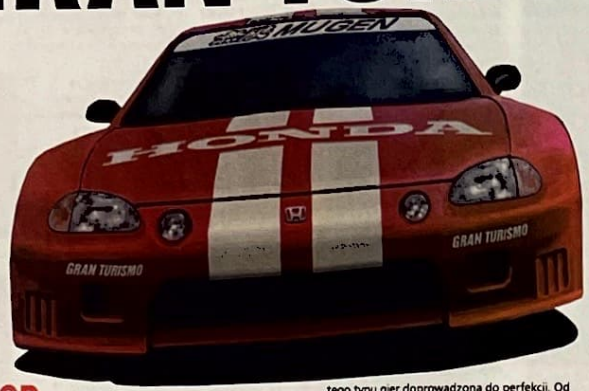
**ABY** **przejść przez wierzchołek w Aldwych, należy prześliznąć się do tyłu, złapać półkę skalną i opuścić się na kiwający się kamień. Potem skaczemy na bok, opuszczamy się na następny kiwający się kamień i spadamy na blaszany dach.**

**ZNALEZIENIE** **trzeciej dźwigni, pozwalającej dostać się do zapory na Pustyni Nevady jest dość trudne. Jest ona ukryta w małym schowku nad nami, zaraz po naszym wejściu do podwodnego szybu...**

**NIE MOŻECIE** **znaleźć tomu, niezbędnego do otwarcia drzwi na Antarktydzie? Przetoczcie się przez zatrzaskujące się drzwi.**

NA TYM CD

# GRAN TURISMO




**NA CD** Od czego by tu zacząć? Trudno jest w kilku słowach oddać sprawiedliwość tej grze wyścigowej, ale spróbujmy... jest to najlepsza z gier wyścigowych jakie można znaleźć na PlayStation. Czy musimy to powtarzać? W porządku – ta gra jest bez wątpienia najlepszą grą wyścigową, jaką można kupić za pieniądze. OK, na półkach sklepowych obok niej zasiadają takie różne *Colin McRae Rally* czy *V-Rally 2*, ale to jest naprawdę sama śmietanka tego typu gier doprowadzona do perfekcji. Od renderowanej sekwencji początkowej aż po napisy końcowe, każda z sekund tej gry jest wysokiej jakości. Jeśli jeszcze nie graliście w tę grę, to nasze demo da Wam okazję zobaczenia, dlaczego ponad sześć milionów graczy na całym świecie (i to zanim trafiła ona na półki z tanimi grami) wydało na nią swą forsę. Demo obraca się wokół trasy Clubman Stage 5. Przyznajemy, że limit czasowy ustalony na 75 sekund jest nieco przykrótki, ale kiedy już demo zostanie wczytane, to możecie powtarzać akcję w kółko i na okrągło. A jeśli zechcecie zobaczyć coś więcej (a na pewno zechcecie), to demo pokaże Wam dokładnie, co gra ma jeszcze do zaoferowania. Fantastyczna rozgrywka na dwóch graczy, olbrzymi wachlarz samochodów (w sumie 145), niesamowite opcje dostrajania samochodów oraz tajny tryb HiFi, który powoduje, że reszta gry sprawia wrażenie zwykłej 16-bitówki.

## SAMOCHODY

**W demo możesz wybierać spośród trzech samochodów, ale w celu uzyskania maksymalnej przyjemności z pieszczenia na zakrętach trasy, wybierz Subaru Impreza. Z pewnością, Nissan jest szybszy (jedynie), ale ten samochód oferuje niesamowity poziom osiągów i naprawdę pokazuje, co gra ma do zaoferowania. Aby tego doświadczyć, ścisz towarzyszącą rozgrywce muzykę, a podgłośnij efekty silnika i zgaś światło. Teraz usiądź w odległości około metra od ekranu i wybierz widok z wnętrza kabiny (In-Car). Doskonałe.**

## OD STARTU DO METY

**No cóż, ponieważ jest to gra wyścigowa, to nie bardzo mamy co przedwcześnie zdradzić. Zamiast tego jest zilustrowany przejazd przez całą trasę z dema, aby ukazać Wam najlepszy sposób na osiąganie najkrótszych czasów. Nie jest to trudna trasa, więc nie czujcie się onieśmieleni, kiedy inne samochody już na starcie uciekną daleko... to po prostu element tradycji skomputeryzowanych wyścigów.**

**[1] Wjeżdżając do tunelu trzymajcie się prawej strony drogi.**

**[2] W celu uzyskania najlepszego toru jazdy na łuku, szybko naciśnijcie i puśćcie hamulec.**

**[3] W celu przedostania się przez ten zakręt, wykonajcie łagodny poślizg kontrolowany.**

**[4] Kiedy dojrzycie znak Aston Martin wejdźcie z poślizgiem w zakręt.**

## ZAKRĘCANIE DOSKONAŁE

**Jeśli w *Gran Turismo* chcesz odnieść jakiekolwiek sukcesy, to musisz wiedzieć, jak prawidłowo pokonywać zakręty. Obierz ten kierunek, a powinieneś być w stanie pokonać trasę w krótkim czasie. Kiedy zbliżasz się do łuku, zacznij zakręcać i na krótko wcisnij hamowanie. To powinno spowodować, że samochód zacznie z lekka się obracać, więc dodaj gazu i przeprowadź samochód przez zakręt. Taki kontrolowany poślizg pomaga w przebyciu trudnych zakrętów z przyzwoitą prędkością. Oczywiście, jeśli wydaje Ci się to trochę zbyt kłopotliwe, to po prostu zwolnij na zakręcie i przyśpiesz po jego pokonaniu. Korzystając z tej metody co prawda niczego nie wygrasz, ale też i niczego nie powinieneś przegrać.**

**[1] Wykorzystuj ciężar samochodu. [2] W celu wybrania najlepszego toru,trzymaj się blisko ściany. [3] Krótka, ale miła trasa. [4] Ile jeszcze zostało do przejechania?**

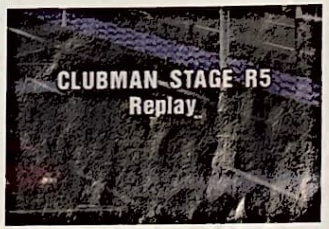
## STEROWANIE

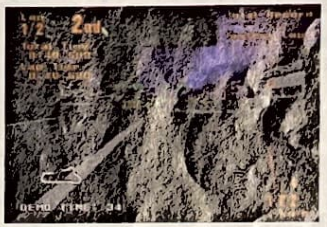
**Nie ma tu żadnych specjalnych wymysłów – cała siła tkwi w poślizgach...**

| | |
|---|---|
| Kierownica | Korzystaj z pada analogowego |
| ⊗ | Przyśpieszenie |
| ⊙ | Hamulec |
| ○ | Hamulec ręczny |
| L1 | Zmiana widoku |
| L2 | Widok wstecz |

## TRASY

**Aby przyzwyczaić na do gry, producenci wybrali (tu wypełnić) jako trasę do demo. Jest to dosyć dobra opcja, jako że nie jest ona zbyt trudna, ale potrafi wyrzucić na kilku ciasnych zakrętach. Kiedy zdobędziecie pełną wersję, to jest do wyboru jeszcze dziesięć innych tras – z tego dwie nocne (obie o wiele trudniejsze), a reszta w świetle dnia. Niektóre zawierają strome fragmenty górskie, natomiast inne wiodą przez lasy i wzgórza.**



## WYZWANIA

**Kiedy grasz po raz pierwszy to powinieneś...**
**Ukończyć jedno okrążenie w ramach limitu czasowego.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Pokonywać każdy zakręt poślizgiem kontrolowanym bez uderzania o ściany.**

**Weterani powinni.**
**Pokonywać wszystkie samochody jedzie Subaru Impreza o taką odległość, aby nie widzieć żadnego innego samochodu w lusterku wstecznym.**

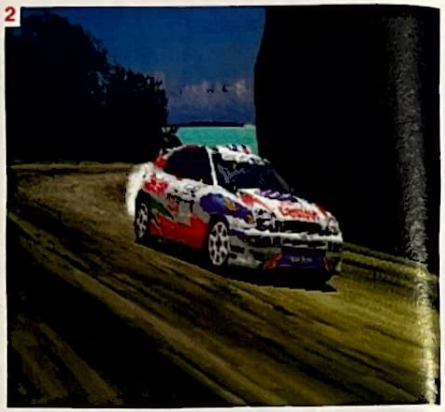
**[5] Dosyć prosty, płytki zakręt – nie powinien się okazać zbyt kłopotliwy.**

**[6] Przez podwójny zakręt przejedźcie utrzymując ciasny tor jazdy.**

**[7] Wcześnie wejdźcie ostrym poślizgiem w ten zakręt, trzymając się prawego krawężnika.**

**[8] Tu wyjdźcie na prostą pełnym gazem, mając na oku na samochody za Waszymi plecami.**

**[9] Miej oko na samochody za Tobą.**



[1] Peugeot 306 wjeżdża na tor... [2] ...by po chwili zostać wyprzedzonym przez Toyotę Corrolę.

# KAZUNORI YAMAUCHI

**Pan *Gran Turismo* i główny facet od wyścigów, Kazunori Yamauchi, spotkał się z nami, aby porozmawiać o *Gran Turismo 2*.**

**PROFIL**

Kazunori Yamauchi

**Stanowisko:** Wiceprezes Polyphony Digital.

**Poprzednie projekty:** Ten człowiek stoi za pierwszą częścią *Gran Turismo*. Czego jeszcze chcieć? Polyphony wspiera PlayStation od jej początków. Ich pierwsza PSX-gra to *Motor Toon GP*, milutki, kreskówkowy wyścig. Dość grywalny, ale nie był mistrzostwem świata. Za nim podążyła *GP2*, a potem drobiazgowe prace nad *Gran Turismo*. Teraz pracują nad *GT2*, ale oprócz tego tworzą „robotyczną" strzelaninę *Omega Boost* (o której pisaliśmy w poprzednim numerze).

**Ulubiona gra:** Yamauchi jest obsesyjnym wręcz fanem sportów motorowych, jego ulubioną grą jest ultrarealistyczna *Grand Prix* na Amigę.

**Fakt: w ciągu 18 miesięcy od premiery *Gran Turismo*, grę kupiło ponad 6,2 miliona ludzi. Olbrzymi realizm *GT* zmienił sposób patrzenia na gry wyścigowe - gdyby nie *GT*, *TOCA* i *Colin McRae*, wyglądałyby zupełnie inaczej albo w ogóle by się nie ukazały. Także Europa zwariowała na punkcie *Gran Turismo*, co stawia *GT2* tuż obok *Final Fantasy VIII* na liście najbardziej oczekiwanych gier. PSM spotkał się z Panem *Gran Turismo* we własnej osobie, Kazunori Yamauchi.**

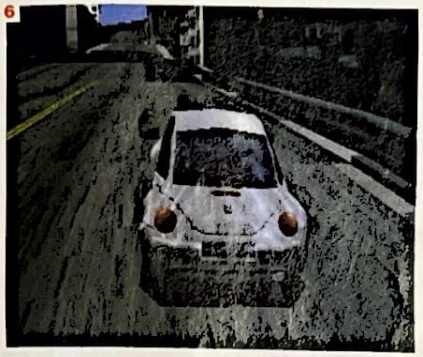
**Musisz być niezwykle zadowolony z globalnego sukcesu pierwszej *Gran Turismo*?**
Szczerze mówiąc, nie spodziewaliśmy się, że *Gran Turismo* stanie się tak popularnym tytułem. Niezwykle emocjonujące było obserwowanie, jak gra znika ze sklepów do ostatniego egzemplarza (i odczuwaliśmy ogromną satysfakcję, gdy okazywało się, że *GT* sprostała oczekiwaniom graczy).

Podczas naszych wizyt w sklepach z grami na innych kontynentach, wszędzie widzieliśmy sukces „naszego dziecka". Widzieliśmy wielkie promocyjne standy i bez końca emitowane na sklepowych telewizorach wideo dema gry. Niektórzy z nas byli tak poruszeni i mile zaskoczeni tą sytuacją, że wyciągali aparaty i robili zdjęcia.

**Obecnie palącą kwestią jest: czy potraficie ulepszyć coś, co wielu recenzentów gier okrzyknęło jako ideał?**
Nie umknęło naszej uwadze, że oczekiwania odnośnie kontynuacji *Gran Turismo* są bardzo wysokie i to zagrzewało nas do pracy. Aby zacząć od początku, mogę wam powiedzieć, że tytuł będzie brzmiał: *Gran Turismo 2* i jak sugeruje nazwa, będzie to normalna kontynuacja tego, co zaczęliśmy w *Gran Turismo*.

Celem oryginalnej *GT* było opracowanie realistycznej symulacji zachowania się prawdziwych samochodów i zamknięcie jej w ramach gry. Aby osiągnąć ten cel, przeprowadziliśmy badania i zebraliśmy dane. Zaowocowało to modelem fizycznym, który w moim przekonaniu był bardzo dobry, przynajmniej w większości aspektów. Stworzyliśmy tak realistyczną symulację, jak to było możliwe: samochody różniły się zachowaniem, zależnym od stylu jazdy, tuningu itd. Nasz szacunek dla detali poszedł dalej: każdy samochód miał inny odgłos silnika, opracowaliśmy cennik używanych wozów i użyliśmy technologii environment-mapping w replayach. *Gran Turismo 2* pozostanie wierna podstawowej idei *GT* — będzie oferowała graczowi radość kierowania prawdziwym pojazdem.

[1-3] Krępa budowa Hondy Beat. [3] A może wolałby pan przejażdżkę Mitsubishi Lancer po płaszczyźnie drodze? Ta bestia wygląda imponująco dzięki podrasowanemu engine'owi *GT2*. [4-6] Jesteś zainteresowany kupnem nowego modelu VW Garbusa? Najpierw przetestuj go w *Gran Turismo 2*!



**Podejrzewamy jednak, że jest kilka rzeczy, których nie zdołaliście dodać do *Gran Turismo*?**
W pierwszej części różne czynniki powstrzymywały nas przed zawarciem w grze wszystkiego, co planowaliśmy. Wiele z tych cech znajdzie się w *Gran Turismo 2*. Będą też całkiem nowe pomysły, które podsunęli nam fani pierwszej części.

Pracujemy także nad interfejsem użytkownika starając się, by wszyscy gracze odczuli, że dwójka została ulepszona. Szczególnie dotyczy to rasowania samochodów — naszym zdaniem pierwsza wersja pozostawiła spore pole do ulepszeń. W czasie, jaki nam został, zrobimy wszystko, by rozszerzyć gamę przyjemności związanych z tuningiem, a także, by uczynić prezentację bardziej przyjazną dla gracza.

**Wszystkim cisną się na usta trzy pytania i pierwsze z nich to: ile będzie samochodów?**
Zamierzamy odświeżyć zestaw wozów, by oddać ostatnie zmiany na prawdziwym rynku (modyfikacje istniejących modeli i powstanie zupełnie nowych samochodów).

Planujemy także znaczne zwiększenie liczby wozów, jakie będzie można wybrać w grze. Gracie wyrazili życzenie znacznego zwiększenia zróżnicowania marek w *GT2*, więc zamierzamy dołożyć starań, by sprostać tym wymaganiom. W pierwszej części *GT* niektóre samochody musiały zostać wykluczone z gry, ponieważ nie mogliśmy zawrzeć umów licencyjnych z ich producentami. Obecnie jesteśmy w trakcie negocjacji i gdy tylko zostaną doprowadzone do końca, damy wam znać o wynikach. Z różnych powodów jednak nie będziemy mogli użyć samochodów Porsche i Ferrari (chlip... — PSM).

**Pytanie drugie: co z trasami?**
Tu także jest wielki postęp. Na nowych torach gracze będą mogli zrobić większy użytek ze swoich zdolności taktycznych i osądu sytuacji, poprzez dokładny dobór osiągów i cech wozu, a także tuningu i stylu jazdy do każdej trasy (przy okazji będzie to także bardziej widowiskowe).

Trasy będą położone m.in. w Rzymie, Seattle, Laguna będzie też Tahiti i Pike Speak (stromy podjazd pod górę w Stanach). Jedyną prawdziwą trasą w grze jest Laguna — zdobyliśmy licencję na jej umieszczenie. Samodzielne wymyślanie torów pozwoliło nam na zrobienie lepszego użytku z engine'u gry.

**Wreszcie trzecia ważna kwestia: co z tymi mistrzowskimi testami na wyścigowe licencje?**
Tym razem jest około 60 testów. Wśród głosów graczy były zarówno opinie, że testy były za łatwe, jak i zdania, że były zbyt trudne. Dlatego na ludzi, którzy

Na wakacyjny wyjazd do Krymu polecamy zwinnego Volkswagena Golfa.

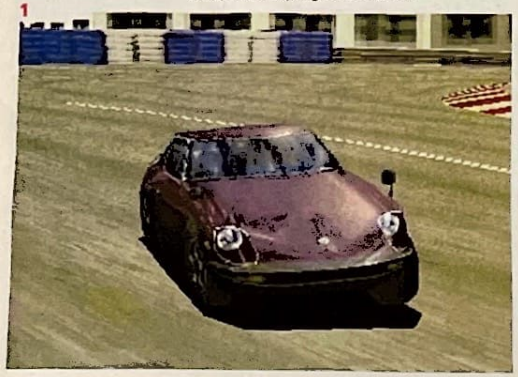
**[1–5] Zespół ma dużo szacunku dla tego, co pokazał *Ridge Racer Type 4* swoim wyglądem, ale mogą sobie pozwolić na hojność w pochwałach, bo jak możecie zobaczyć, *GT2* zmiecie konkurencję z powierzchni ziemi.**

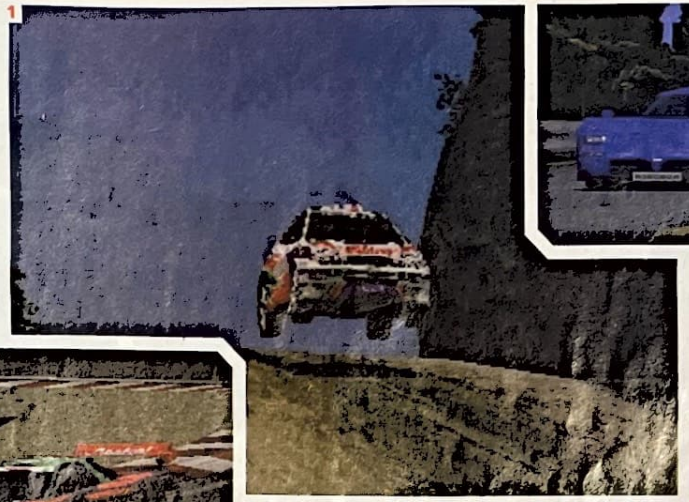
nie za dobrze radzą sobie z tymi egzaminami, będą czekać pewne ułatwienia.

**Czy osobiście jesteś zadowolony z kontynuacji?**
To wielka przygoda, jest bardzo realistyczna, ale także bardzo eksperymentalna. Zamierzamy zawrzeć w niej około 400 prawdziwych samochodów i co najmniej 20 tras. A jeśli chcecie więcej, uzbrójcie się w cierpliwość i poczekajcie do następnego *Gran Turismo*...

**W PSM donosiliśmy, że *Gran Turismo 2* będzie oferować także rajdy a'la *Colin McRae Rally*. Czy ukryliście tam coś jeszcze?**
Tak, mamy rajdowe wyścigi, zupełnie nową atrakcją *Gran Turismo 2* będzie także drag racing. Będziemy mieli te sprinterskie wozy ze Stanów, które oprócz wykorzystywania w drag race'ach będzie można normalnie wyprowadzić na tor. Samochody nie będą sztywno powiązane z jednym typem wyścigu.

**Czy kiedykolwiek próbowaliście umieścić na wyścigowym torze, powiedzmy, półciężarówkę i oddać prawdziwą jazdę tą furą?**
W *GT2* możesz wziąć na tor starą Hondę SX. Nie zdobędziesz nią żadnych punktów, ale możesz zobaczyć,





**[1–4] Najwyraźniej Nissan Skyline jest ulubieńcem zespołu. Podczas wizyty w biurach Polyphony widzieliśmy modele i szkice wszystkich wszystkich możliwych samochodów.**

jak by to wyglądało w rzeczywistości. To fajna zabawa.

**Jak widzimy, gra już się rusza (Kazunori-san grał przy nas we wczesną wersję toru na Taiti), ale w jakim stopniu jest ukończona?**
Powinniśmy już mieć projekt zaawansowany w 70%, ale prawdę mówiąc jesteśmy dopiero w połowie drogi. Tak naprawdę to moglibyśmy pracować nad *Gran Turismo 2* przez następne dwa lata, więc ostatni termin skończenia prac jest dla nas bardzo poręczny.

**Jakie gry wpadły Wam w oko, gdy pracowaliście nad *Gran Turismo 2*?**
*Ridge Racer Type 4*. Zdaniem wszystkich pracujących nad *Gran Turismo*, *RRT4* jest dużo lepsza od pierwszej *GT*, ponieważ oni położyli większy nacisk na grafikę niż na engine. Samochody wyglądają lepiej.

**Gran Turismo była pierwszą grą, która powstawała z wykorzystaniem Performance Analyzera, aby wycisnąć z PlayStation siódme poty. Ile jeszcze zostało rezerwy mocy?**
Niemal dotarliśmy do maksimum możliwości PlayStation. Zostało jej naprawdę niewiele, więc ulepszenie oryginału jest tym bardziej trudnym zadaniem. Chcemy jeszcze dopieścić atmosferę podczas jazdy — zależności między graczem, a jego przeciwnikami na torze. Także niektóre struktury menu nie były ergonomiczne. Zamierzamy także poeksperymentować z JogConem (kontroler Namco stworzony do *Ridge Racera Type 4* — przyp. PSM).

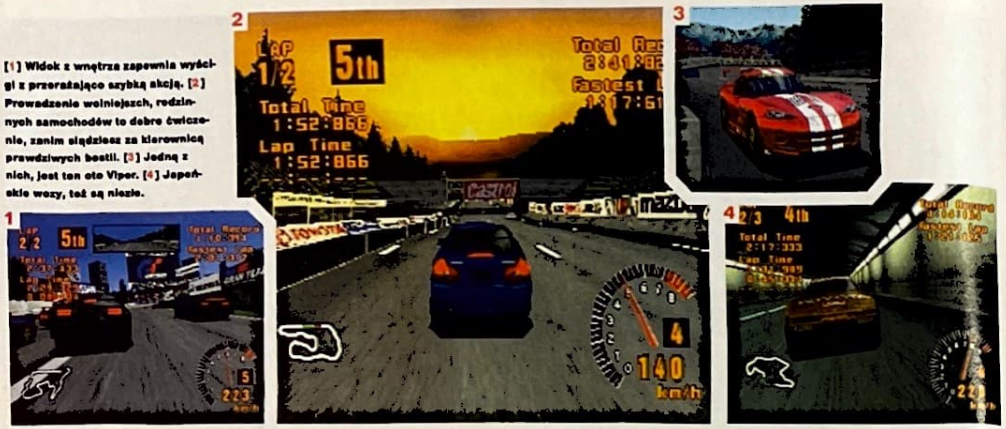
**Kto pracuje nad nową *Gran Turismo*?**
Team składa się z 30 osób — pięciu koderów, dwóch speców od zarządzania danymi, a reszta to projektanci zatrudnieni do opracowania ogromu samochodów i tras. Wszyscy, którzy pracowali nad *Gran Turismo*, tworzą teraz *GT2*. Po prostu zatrudniliśmy dodatkowych projektantów. Większość członków teamu nie odwiedziała swoich domów od dwóch tygodni. (To prawda! Podczas naszej wizyty w Polyphony podłoga usiana była śpiworami — przyp. PSM)

**Demo *Gran Turismo* na PlayStation 2 było powalające, tym bardziej że mieliście na jego przygotowanie tylko trzy tygodnie.**
Myśleliśmy o następnej PlayStation już wtedy, gdy pracowaliśmy nad pierwszą częścią *Gran Turismo*. Gdy przyszło nam stworzyć demo GT na PlayStation 2, okazało się, że nasze domysły się sprawdziły. Aż mnie świerzbi ręka do PlayStation 2. Jednym z moich marzeń jest przyszłe *Gran Turismo* na PlayStation następnej generacji. Z wielką przyjemnością popracowałbym z Piero Ferrari (wiceprezydent firmy Ferrari — przyp. PSM) — gdyby przyjął propozycję opracowania wzoru samochodu do przyszłej wersji *Gran Turismo*, bardzo by mnie uszczęśliwił.

**Co planujecie na PlayStation 2?**
A jak myślisz?

***Gran Turismo 3*?**
(Szelmowski uśmiech)

**Zespół nie tworzy modelu jazdy bazując tylko na teorii – spędzili mnóstwo czasu naprawdę się ścigając. Tylko w celach porównawczych, oczywiście.**



[1] Widok z wnętrza zapewnia wyścigi z przerażająco szybką akcją. [2] Prowadzenie wolniejszych, rodzinnych samochodów to dobre ćwiczenie, zanim siądziesz za kierownicą prawdziwych bestii. [3] Jedną z nich, jest ten oto Viper. [4] Japońskie wozy, też są niezłe.

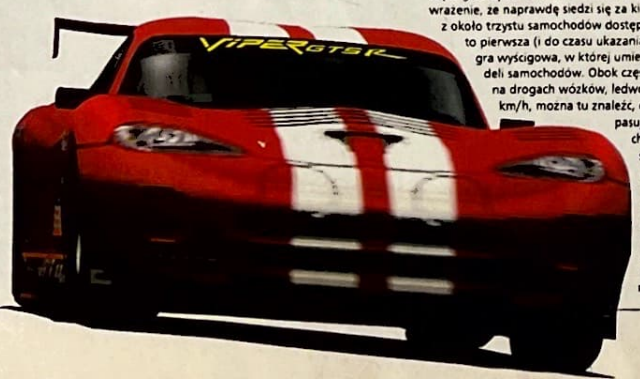
# Gran Turismo

**Mimo że gra została wydana już ponad rok temu, to do tej pory pozostaje najlepszą symulacją wyścigów i jedynie *Gran Turismo 2* może zagrozić jej pozycji.**

*Gran Turismo* to z pewnością gra rewelacyjna, ale i rewolucyjna. Była pierwszą grą trzeciej generacji, a do jej tworzenia użyto tzw. „performance analysera". Jest to program pozwalający określić, ile procent mocy konsoli wykorzystuje gra. Dzięki temu autorzy mogli niemal do maksimum wykorzystać możliwości PlayStation.
I to jest widoczne.

Czym *GT* różni się od konkurencji? Na początek grafika. Jest po prostu wspaniała. Wystarczy raz spojrzeć i już nie można oderwać od niej oczu. Jest pełna szczegółów, nie ma nagłego pojawiania się elementów stanowiących tło, ani błędów w wyświetlaniu grafiki. Trasy, samochody i cała scenera – wszystko wykonane jest niezwykle solidnie i z niezwykłą dokładnością. Widać nawet znaczki przyczepiane na maskach wozów. A prędkość, z jaką pędzisz, jest bardzo realistycznie oddana. Można łatwo stwierdzić, czy kierujesz powolną Hondą Civic czy niesamowicie szybkim Dodgem Viperem. Również bez trudu można rozpoznać, czy samochód przeszedł tuning, w celu wydobycia z silnika kilku dodatkowych koni mechanicznych. Oprawa graficzna gry, mimo jej wieku, nie zestarzała się i nadal jest cudowna.

Dźwięk dotrzymuje kroku grafice. Odgłosy towarzyszące grze są świetnie dopracowane. Można odnieść wrażenie, że naprawdę siedzi się za kierownicą jednego z około trzystu samochodów dostępnych w grze. Jest to pierwsza (i do czasu ukazania się *GT2* jedyna) gra wyścigowa, w której umieszczono setki modeli samochodów. Obok często spotykanych na drogach wózków, ledwo osiągające 180 km/h, można tu znaleźć, o wiele bardziej pasujące do charakteru gry supersportowe bryczki, zdolne rozpędzić się do ponad 280 km/h (po przeróbkach taki samochód jest zdolny do wyciągnięcia nawet 430 km/h!).



[1] Granie w *Gran Turismo* na stopniu Easy w trybie Quick Race, daje Ci możliwość wygrania pary wyścigów i poprawienia umiejętności przed prawdziwymi rajdami. [2] Zetnij zakręt, ale uważaj na ścianę. [3] Możesz wybrać jeden z trzech kątów patrzenia. [4] Wibrujący pad działa z *GT* – i radzimy Ci, żebyś go użył.



Nigdzie indziej nie znajdziesz takiej liczby różnych modeli, a w trybie „*Gran Turismo*" każdy z nich można dodatkowo poddawać przeróbkom i na wiele sposobów podrasować. Zmieniono też muzykę, na którą narzekali grający w japońską wersję. Teraz możemy posłuchać, takich zespołów jak Garbage czy Ash, świetnie zremiksowanych przez duet The Chemicals Brothers. Utwory są całkiem dobrze dobrane i pasują do szalenczej jazdy samochodem.

Fizyce gry również nie można niczego zarzucić. Ta gra na prawdę zasługuje na miano symulatora. Każdą maszynę prowadzi się inaczej. Czuć zmiany wynikające nie tylko z mocy silnika i rodzaju napędu (przednie czy tylne koła...), ale i masy pojazdu, sztywności zawieszenia czy ustawień skrzyni biegów. Gra jest tak realistyczna, że łatwiej w nią grać bazując na doświadczeniach z realnego świata, niż z setek ukończonych wirtualnych wyścigów.

Praktyka płynąca z jazdy może jednak zostać przyćmiona przez brak grywalności. Na szczęście *Gran Turismo* to nie grozi. W grze występują dwa tryby gry: „Quick Arcade" i „Gran Turismo". Pierwszy to pojedyncze wyścigi dla jednej lub dwóch osób. Wybiera się samochód z dość ograniczonej gamy modeli i rusza na jedną z kilku tras. W miarę postępów przybywa zarówno nowych pojazdów i tras. Już sam ten tryb wystarczyłby, aby uczynić z *GT* grę świetną, a nawet wybitną. Szczególnie tryb dla dwóch graczy jest wart polecenia. Po ostrej walce można obejrzeć powtórkę i jeszcze raz przeżyć chwilę zwycięstwa (lub porażki). Można jeszcze sprawdzić się w walce z czasem w Time Trial, ale to już stanowi od w grach wyścigowych.

Jednak kwintesencją *GT* jest tryb „Gran Turismo". Po jego uruchomieniu naszym oczom ukazuje się plan miasta, na którym widać dom, salony 10 producentów, myjnię, ośrodek egzaminacyjny kierowców, tor testowy i ikonkę „Go Race". Dzięki niej uzyskuje się dostęp do pięciu rodzajów wyścigów. Pierwsze kroki kierujemy do domu. Tam okazuje się, że mamy 10 tys. kredytów, a w garażu żadnej bryczki. Trzeba więc odwiedzić okolicznych dealerów. Na razie wystarczy na jakiś używany i niezbyt mocny samochód. To na początek. Aby móc wystartować w jakimkolwiek wyścigu potrzebna będzie licencja. Jest ona trzystopniowa. Na każdy stopień przygotowano kilka zadań. Każde z nich sprawdza umiejętności za kółkiem (na początku stosunkowo łatwej klasy B, potem nieco trudniejsza klasa A, a na koniec zarezerwowana dla prawdziwych asów – Super International A). Testy licencyjne przygotowano w taki sposób, aby przygotować gracza na to, co czeka go na kolejnych stopniach trudności. Pomysł z licencjami jest bardzo dobry. Pomaga wytworzyć klimat prawdziwych wyścigów, uczy zasad rządzących światem gry i [illegible]

[1] Tradycyjne przepychanki w tunelu. [2] Przed startem kamera okrąża Twój samochód. [3] Odbicie się od przeciwnika pomoże Ci skręcić. [4] Niebezpieczne w użyciu spojrzenie w tył.

TRASY, SAMOCHODY I CAŁA SCENERIA – WSZYSTKO WYKONANE JEST NIEZWYKLE SOLIDNIE I Z WIELKĄ DOKŁADNOŚCIĄ.

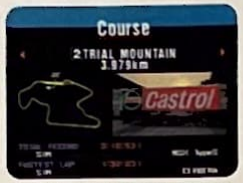
## GDZIE SIĘ ŚCIGAĆ

**Jest wiele tras w *Gran Turismo*, ale jest osiem kluczowych miejsc, gdzie najwięcej będziesz jeździć. Do nich wszystkich (i ich odwróconych wersji) masz dostęp w rajdach Spot Race, gdzie możesz sobie poćwiczyć. W tę ósemkę możesz też zagrać w trybie Quick Race. Oto one...**

### High Speed Ring

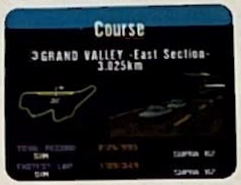
**Nie martw się o hamulce. Podaj w podłogę.**

### Trial Mountain



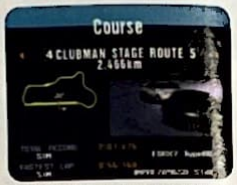

**Jeszcze raz spokojnie, ale są tu jedna czy dwie niespodzianki.**

### Grand Valley – East




**Długa, superszybka prosta, zakończona ostrym zakrętem.**

### Clubman Stage




**Na tej trasie wszystko zależy od czasu Twojej reakcji w nocy.**

### Autumn Ring

**Traktuj ten tor z szacunkiem. Ale jest w porządku.**

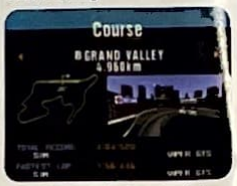
### Deep Forest

**Kilka paskudnych zakrętów, ale są okazje do wyprzedzania.**

### Special Stage

**Jeszcze jedna trasa nocna, raczej wymagające. Tylko jedna szybka prosta.**

### Grand Valley




**Znaki „jedź ostrożnie" powinny być ustawione na tej trasie.**

MOŻNA ODNIEŚĆ WRAZENIE, ŻE NAPRAWDĘ SIEDZI SIĘ ZA KIEROWNICĄ JEDNEGO Z OKOŁO TRZYSTU SAMOCHODÓW DOSTĘPNYCH W GRZE

trzeba się ich uczyć podczas samych wyścigów, jak w większości podobnych produkcji.

Po zdobyciu kategorii B, wreszcie możemy zacząć zarabiać kasę. Ligę GT zaczynamy od „Sunday Cup" (to najniższy poziom, w sam raz, by poćwiczyć i przy okazji trochę zarobić). Przed każdym wyścigiem odbywa się okrążenie kwalifikacyjne, gdzie czas przejechania jednego okrążenia decyduje, które spośród sześciu dotępnych miejsc startowych będziemy zajmować. Za Pole Position, czyli pierwszą pozycję, otrzymuje się dodatkową premię.

Puchar składa się z trzech wyścigów, podczas których można zarobić do 27 tys. kredytów, ale pierwszym samochodem trudno jest zarobić więcej niż 9 tys. Jednak ta suma wystarczy na lekkie podrasowanie maszyny. Gdy już to zrobimy, prawdopodobnie uda nam się wygrać ten pierwszy turniej. Oprócz pieniędzy otrzymamy nowy samochód, który jednak nie jest zbyt dobry, więc lepiej go spieniężyć, a forsę przeznaczyć oczywiście na przeróbki.

Od tej pory jeździmy i zarabiamy coraz więcej. Samochód staje się coraz mocniejszy dzięki tuningowi i pędzi coraz szybciej. Gdy mamy już licencję A, dostajemy dostęp do dwudziestu kolejnych turniejów rozgrywających się na łącznie dwudziestu jeden trasach. Zarabiamy jeszcze więcej pieniędzy i zmieniamy samochód (żeby nie odstawać od przeciwników). Potem jesteśmy już na tyle doświadczeni, że zdobycie kategorii International A nie stanowi dla nas problemu.

Dokonujemy kolejnej przeróbki, a potem już tylko wyścigi, wyścigi i jeszcze raz wyścigi... Ten tryb dostarcza zabawy na bardzo długi czas. Każdy turniej to kolejne wyzwanie i nie można spocząć, póki nie stawimy mu czoła i nie wygramy. A nawet potem dalej chcemy grać, żeby sprawdzić nowe wózki, którymi go nagrodziła nasze sukcesy. Można grać praktycznie bez końca.

Dzięki takiemu połączeniu rozgrywek i kupowania oraz rasowania pojazdów, gra niesamowicie wciąga i zapewnia długie miesiące giercowania. We własnym garażu można trzymać setkę samochodów, samo zebranie takiej liczby może zabrać mnóstwo czasu. Zabawę przedłuża dodatkowo fakt, że *Gran Turismo* to niesamowicie trudne wyzwanie. Opanowanie technik jazdy coraz szybszymi samochodami może zająć całe tygodnie. Gra zawiera tylko dwie minimalne wady – nie ma zmian pogody i brakuje nieco większej liczby amerykańskich i europejskich wózków. Mimo tego *Gran Turismo* to wyścigi wszech czasów. Nie zastanawiaj się więc dłużej i biegnij do sklepu. Tym bardziej, że gra weszła do Platyny i kosztuje tylko niecałą stówkę.

**[1] *GT* to gra, w której MUSISZ używać hamulców. [2] Odwróć się, aby zobaczyć, co się dzieje z tyłu. [3] Gra we dwóch daje mnóstwo zabawy. [4] Spowolnienie w grze dla dwóch jest niezauważalne. [5] Opcja powtórek jest świetna. [6] ZA BLISKO! [7] Kolejny zakręt za mną...**

GRA JEST TAK REALISTYCZNA, ŻE ŁATWIEJ W NIĄ GRAĆ BAZUJĄC NA DOŚWIADCZENIACH Z REALNEGO ŚWIATA, NIZ Z SETEK UKOŃCZONYCH WIRTUALNYCH WYŚCIGÓW.

## DLACZEGO GT?

**Wybraliśmy *Gran Turismo* dlatego, że jest po prostu najlepszym wyścigiem na PlayStation. Nie ma sobie równych pod względem liczby samochodów i możliwości ich przerabiania. Są też świetne, dopracowane tory i całkiem niezła muzyka. Ma też wspaniałą, ultrarealistyczną grafikę nie pozwalającą oderwać wzroku od ekranu i tony grywalności które będą cię przy niej trzymać całymi miesiącami. Wyprzedza wszystkie inne wyścigi o kilka długości.**

## CHODŹ, ZAGRAMY RAZEM...

**Jedną z największych atrakcji w *Gran Turismo* jest gra dla dwóch graczy. Tutaj ty i twój przeciwnik wkładacie do slotów swoje karty pamięci z samochodami. Po kilku minutach możesz wystawić swój najbardziej stuningowany samochód przeciwko bryce kolegi. Fajne, czyż nie?**

WERDYKT

PlayStation Total

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Ultrarealistyczna – prawie jak rzeczywistość | 10 |
| GRYWALNOŚĆ: | Samochody doskonale się prowadzą | 9 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Po czterdziestu godzinach grania ledwo ją ruszyłeś | 10 |

**12 NAJ**

**10**

na 10

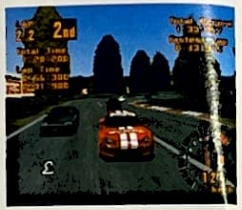
***Gran Turismo* odsyła każdy inny wyścig na PlayStation do pitstopu. To najdoskonalsza gra wyścigowa, jaką widziałeś.**

**ZDOBYWANIE PRAW JAZDY W TEJ NAJLEPSZEJ GRZE WYŚCIGOWEJ NA PLAYSTATION UZNACIE PROWDOPODOBNIE ZA TRUDNY JEJ FRAGMENT. ZALICZENIE WSZYSTKICH TESTÓW WYMAGANYCH JEST, ŻEBY MÓC STARTOWAĆ WE WSZYSTKICH WYŚCIGACH OFEROWANYCH PRZEZ GRĘ. ZAMIESZCZAMY TU PRZEWODNIK UŁATWIAJĄCY ZDOBYCIEQ WSZYSTKICH TRZECH LICENCJI.**

# GRAN TURISMO

## PRAWO JAZDY

### PRAWO JAZDY B



**Test B-1:** Ruszanie i zatrzymywanie się 1
**Samochód:** Mazda Demio
**Czas:** 36 sekund
Wciśnij pedał w podłogę, dopóki nie osiągniesz 930 metrów, wtedy hamuj. Dalej hamuj stopniowo, póki nie uzyskasz prawidłowej odległości.

**Test B-2:** Ruszanie i zatrzymywanie się 2
**Samochód:** Mitsubishi GTO
**Czas:** 27 sekund
Podobny do B–1, ale hamuj już pomiędzy 870–890 metrów. Jeśli pojedziesz za daleko, spróbuj hamulca ręcznego, aby szybciej się zatrzymać.

**Test B-3:** Podstawy zakręcania 1
**Samochód:** Honda CRX Del Sol
**Czas:** 29 sekund
Zaczyna być trudniej. Aby dokonać tego w dopuszczalnym czasie, próbuj utrzymać wysoką prędkość na zakręcie, jednocześnie pozostając na asfalcie.

**Test B-4:** Podstawy zakręcania 2
**Samochód:** Nissan Silvia
**Czas:** 26 sekund
Łatwe, jeśli wie się jak. Pokonaj zakręt z prawego krawężnika, zahamuj i prześlizgnij się zanim dodasz gazu.
No i unikaj trawy.

**Test B-5:** Podstawy zakręcania 3
**Samochód:** Mitsubishi GTO
**Czas:** 25 sekund
Tak jak B-4, tylko szybciej. Skorzystaj z tej samej techniki, ale hamuj wcześniej (im wcześniej się wślizniesz, tym wcześniej możesz dodać gazu).

**Test B-6:** Podstawy wielokrotnego zakręcania 1
**Samochód:** Mitsubishi FTO GPX
**Czas:** 28 sekund
I jeszcze raz trzymaj się z dala od trawy.

Na zakręcie w kształcie S trzymaj się tak blisko toru jazdy, jak tylko się da. Na ile to tylko możliwe, unikaj hamowania, bo nie zmieścisz się w czasie.

**Test B-7:** Podstawy wielokrotnego zakręcania 2
**Samochód:** Nissan Silvia K
**Czas:** 27 sekund
To samo co w B-6, ale jeszcze szybciej. Przejeżdżając przez zakręt w kształcie S należy hamować wcześniej. Hamulce raczej poklepuj niż mocno wciskaj.

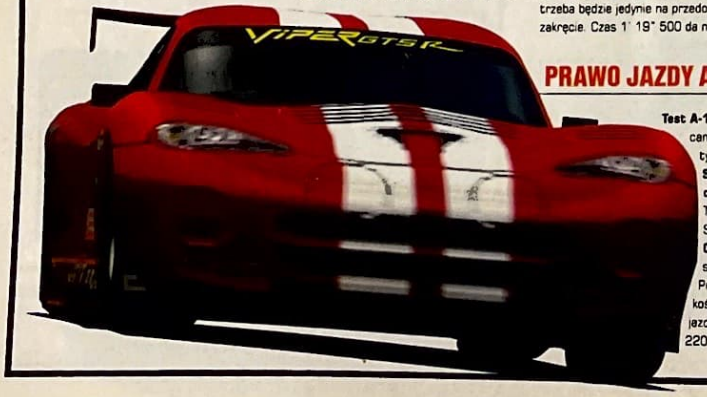
**Test B-8:** Egzamin na prawo jazdy
**Samochód:** Mazda Roadster V Special
**Czas:** 1 minuta 22 sekundy
Cała trasa Highspeed Ring. Hamować trzeba będzie jedynie na przedostatnim zakręcie. Czas 1' 19" 500 da nam złoto.

ten zakręt staje się zakrętem śmierci. Upewnij się, że hamujesz o wiele wcześniej niż wydaje Ci się, że powinieneś, bo w przeciwnym razie rozkopie iz trawę lub stracisz panowanie nad ki - rownicą. Za zakrętem wciśnij gaz do dechy i tak trzymaj aż do przekroczenia linii końcowej.

**Test A-2:** Zakręcanie praktyczne 2
**Samochód:** Toyota Supra RZ
**Czas:** 26 sekund
Długa prosta daje Ci większą prędkość niż możesz chcieć, ale sztuczka polega na jeździe na skraju trawy, wczesnym hamowaniu, a potem prześlizgnięciu się przez zakręt i dodaniu gazu.

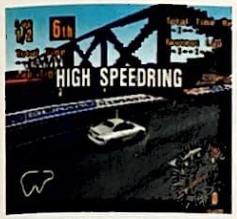
**Test A-3:** Zakręcanie praktyczne
**Samochód:** Mazda RX-7
**Czas:** 44 sekundy
Pokonaj łatwy zakręt w lewo i wyc uj w środek trasy, zanim zacznie spad moc przy wspinaniu się na grzbiet gór Daj delikatnie po hamulcach, a potem wciśnij je mocno przed przejechaniem przez niego. Kiedy z powrotem znajdziesz się na prostej i wąskiej drodze, dodaj gazu i szarżuj do linii końcowej. Nie zdziw się, jeśli będziesz musiał podejść do tej próby kilka razy – jest bardzo trudna.

**Test A-4:** Stosowanie złożonego zakręcania 1
**Samochód:** Nissan Skyline GT-R
**Czas:** 39 sekund
Pierwsze dwa zakręty są stosunkowo




### PRAWO JAZDY A

**Test A-1:** Zakręcanie praktyczne 1
**Samochód:** Toyota Supra
**Czas:** 34 sekundy
Przy prędkości dojazdu rzędu 220 km/h



łatwe, jeśli dostatecznie wcześnie w nie wejdziemy. Prawdziwym problemem jest dopiero zakręt bezpośrednio przed tunelem. Wejście w niego odpowiednio wcześnie rozwiąże większość problemów (zawsze powinno się korzystać z kontrolera analogowego). Jeśli dotrzesz do tunelu w czasie powyżej 32 sekund, to już możesz być pewien, że nie zdołasz osiągnąć celu.

**Test A-5:** Stosowanie złożonego zakręcania 2
**Samochód:** Honda Prelude
**Czas:** 32 sekundy
Zakręt numer jeden nie stanowi problemu, jeśli wykonasz poślizg kontrolowany (puścić gaz, skręcić i prześlizgnąć się, a potem z powrotem dać gaz), ale drugi zakręt wymaga zwolnienia przed skręceniem do tunelu. Przyspieszaj tylko wtedy, gdy nie istnieje niebezpieczeństwo poślizgu.

**Test A-6:** Stosowanie złożonego zakręcania 3
**Samochód:** Toyota MR2
**Czas:** 27 sekund
Nie powinieneś nawet potrzebować hamulców, aby przejechać przez ten kompleks zakrętów pomiędzy tunelami. W każdym razie nie hamuj zbyt wcześnie, inaczej wprowadzisz samochód w piruet. Na zakrętach zwalniaj, a potem na prostych nabieraj szybkości.

**Test A-7:** Technika specjalna
**Samochód:** Subaru Impreza
**Czas:** 33 sekundy
Hamulec ręczny pomoże Ci w poślizgu kontrolowanym wokół tej ściany opon. Hamulec ręczny, poślizg, a potem wyrównaj, kiedy miniesz wierzchołek każdego z zakrętów. Powtórzyć pięć razy. 30 sekund da nam złoto.

**Test A-8:** Egzamin na prawo jazdy
**Samochód:** Toyota Supra RZ
**Czas:** 1 minuta 8 sekund
Obrzydliwe nawroty nadają trudność tej próbie. Hamuj wcześnie, a następnie prześlizgnij się przez każdy zakręt. Nie dodawaj gazu zbyt wcześnie, bo wpadniesz w piruet. Zanim zdołasz się zmieścić w limicie czasowym, będziesz prawdopodobnie musiał do tego testu podchodzić kilka razy.

### MIĘDZYNARODOWE PRAWO JAZDY A

**Test IA-1:** Atak na Highspeed Ring
**Samochód:** TVR Griffith
**Czas:** 1 minuta 7 sekund
Nawet nadwrażliwy TVR nie jest w stanie zbytnio utrudnić tego testu. Jazda próbna szybko nam ujawnia, przez które zakręty można przelecieć, a które trzeba potraktować z większym szacunkiem.

**Test IA-2:** Atak na Special Stage Route 5
**Samochód:** Dodge Viper
**Czas:** 1 minuta 30 sekund
Szczególne utrudnienie życia na tej bardzo wymagającej trasie stanowi ten wredny Dodge. Bądź przygotowany do hamowania o wiele częściej niż zwykle i nie pozwól, żeby Viper ze zbyt dużą prędkością wchodził w zakręty, bo wyleci z trasy.

**Test IA-3:** Atak na Grand Valley
**Samochód:** TVR Griffith
**Czas:** 2 minuty 3 sekundy
Najobrzydliwsza z tras w połączeniu z najobrzydliwszym z samochodów, daje pewność, że nie będzie tu łatwo. Twoją dewizą powinna tu być ostrożność. Do pokonania tej trasy trzeba będzie wykorzystać wszelkie sztuczki z hamowaniem, jakie są w podręczniku. Wszelkie straty czasowe nadrabiaj na prostych przez dociśnięcie gazu do dechy.

**Test IA-5:** Atak na Deep Forest
**Samochód:** Dodge Viper
**Czas:** 1 minuta 23 sekundy
W części pierwszej niezbędne jest niewiarygodnie precyzyjne skręcanie, aby uniknąć trawy obramowującej ciasne zakręty pod kątem 180 stopni oraz szereg następujących po nich utrudnień. Część druga stanowi wielką ulgę – po tunelach jest tylko do pokonania dosłownie para wrednych zakrętów.

**Test IA-6:** Atak na Autumn Ring
**Samochód:** TVR Griffith
**Czas:** 1 minuta 24 sekundy
Do diabła z TVR na tak ciasnych zakrętach i z takim limitem czasowym. Zwykła ostrożność tu się nie sprawdza. Jeśli zechcesz się zmieścić w czasie, będziesz potrzebować maksymalnej prędkości na prostych oraz precyzyjnego zakręcania.

**Test IA-6:** Atak na Trial Mountain
**Samochód:** Dodge Viper
**Czas:** 1 minuta 53 sekundy
Mniej trawiastych obrzeżeń oznacza, że ta próba jest znacznie łatwiejsza. Jeśli chcesz bezpiecznie pokonywać zakręty jednocześnie zachowując prędkość, to niezbędne jest wykorzystywanie poślizgów kontrolowanych.

**Test IA-7:** Atak na Special Stage Route 11
**Samochód:** TVR Griffith
**Czas:** 2 minuty 11 sekund
Dwukrotnie trudniejszy niż Special Stage Route 5, z podwójną liczbą zakrętów i dwa razy większą szansą na przegranie. Aby pokonać ten etap w wyznaczonym czasie, musisz naprawdę dobrze opanować TVR.

**Test IA-8:** Atak na Grand Valley II
**Samochód:** Dodge Viper
**Czas:** 1 minuta 59 sekund
Doskonałe konieczne jest dobre nauczenie się trasy, ale ostatecznie różnica pomiędzy powodzeniem i niepowodzeniem spoczywać będzie w płynnym sterowaniu gazem.

NA TYM CD

# DRIVER

**Twoja misja w tym demo? Zgubić ogon, frajerze.** To takie proste – a tak wspaniale rozrywkowe. **Przygotuj się na jazdę swojego życia.**

**NA CD** Bardzo prawdopodobne jest, że już widzieliście i graliście w tę grę, głównie z tego powodu, że wydaje się, iż wszyscy na świecie już widzieli i grali w nią. I w dodatku im się podobała. Ale z drugiej strony, jeśli jeszcze nie graliście w tę samochodową ściganko, wyprodukowaną przez twórców Destruction Derby, a zawierającą wielkie miasta, zdumiewającą sztuczną inteligencję oraz dudniącą i rytmiczną ścieżkę dźwiękową z lat siedemdziesiątych. To cóż, zapraszamy na poczęstunek.

Celem gry jest szybkie i nieodpowiedzialne prowadzenie samochodu ulicami San Francisco, Miami, Nowego Jorku i Los Angeles, z jednoczesnym unikaniem samochodów policyjnych i popełnianiem przestępstw. Jednakże tylko dla Ciebie (nasz ukochany Czytelniku), w tym najbardziej wciągającym z dem, istnieje szansa na prowadzenie przez pełną minutę po ulicach skąpanego w słońcu Miami i zgubienia swego ogona (tym ogonem jest oczywiście samochód policyjny, a nie jakiś wyrostek merdający z tyłu pleców).

Miami ma długie, szerokie ulice, dziwaczne garbate mosty, wylegujących się na słońcu mieszkańców i całą masę niedzielnych kierowców. Chociaż misja jest dostatecznie łatwa (poniżej jest ona w całości wyjaśniona), to warto poświęcić trochę czasu na próby i dostać się do najdalszych zakątków mapy, co samo w sobie jest poważnym zadaniem. Jest tu parę zaułków i zakątków, w których można się ukryć z dala od przenikliwych oczu glin, jak również kilka wspaniałych miejsc do wyczynów kaskaderskich (chociażby te garbate mosty). Innymi ciekawymi elementami są pies, których nie można przejechać, chociaż można przemknąć piekielnie blisko nich.

## ZDERZENIOMIERZ

**Nie można się rozbijać po całym mieście nie uszkadzając własnego samochodu. To chyba jasne. Nie spuszczajcie czujnego oka z paska uszkodzeń na szczycie ekranu. Kiedy się zapełni, to Wasz samochód będzie złomem. Gliniarze także będą próbowali Wam przydzwonić, doprowadzając Wasz pasek na skraj złomowania. Więc chociaż to nudne, należy unikać styczności ze wszelkimi napotkanymi samochodami drzewami i gliniarzami. Ba!**

## WYZWANIA

**Kiedy zaczynasz grać po raz pierwszy powinieneś...**
**Zdołać uwolnić się na kilka sekund przed upływem czasu.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Być w stanie zgubić ścigających, znowu ich zwabić i znowu zgubić.**

**Weterani powinni...**
**Być matadorem i potraktować samochód policyjny jak byka.**

## GLINIARZE

**Niezależnie gdzie patrzysz – gliniarze z pewnością są zaraz za Tobą. Tropią Cię i ścigają wszędzie, a jeśli uda im się zapędzić Cię w róg, to gra skończona. Próbuj im umknąć i uważaj na blokady drogowe.**

**[1–2] Niezależnie co zrobiliśmy – te samochody policyjne nas ścigają.**

**[1–3] Jeśli naprawdę chcesz zrzucić ten ogon, dziecinko, to pojedź złą stroną drogi i prześlizgnij się przez blokady drogowe. Zrzuć go, dziecinko, zrzuć. Hu ha.**

## STEROWANIE

**Wciskaj gaz do dochy i wciskaj Kółko, żeby przyspieszyć.**

←, ↑, →, ↓ ..... Kierowanie
⊗ ..... Przyśpieszenie
□ ..... Hamowanie/wsteczny
○ ..... Palenie opon
△ ..... Hamulec ręczny

## RUCHOME DEMO

**Oprócz w pełni grywalnego demo, możecie również obejrzeć jak wygląda prawdziwa jazda na paru demach ruchomych. Ukazują one różne kąty patrzenia kamery oraz sprytne kierowanie, jakie gra oferuje długofalowym użytkownikom. W innym demo nastrój gry ulega podkręceniu, gdyż jest ono w całości osadzone w mroku, a samochody ścigają się pomimo lejącego jak z cebra deszczu.**

## OD STARTU DO METY

**SPOILER**

**Pokonanie tego dema jest łatwiejsze niż myślicie, jednak komputerowa Sztuczna Inteligencja nie podda się bez walki. Ale w dalszym ciągu wszystkim, czego potrzeba jest... jazda prosto – jesteście na bardzo długiej drodze i w jej połowie jest blokada drogowa. Przedostańcie się przez nią, a duża prędkość pozwoli Wam zgubić policyjny ogon.**

**[1] Brzydko to wygląda, a już straciłeś cenne trzy sekundy. Jazda!**

**[2] To Ty widziany z boku. Po prostu jedź prosto i uważaj na inne samochody.**

**[3] Jeśli chcesz sobie ułatwić, to ustaw samochód nad żółtymi liniami.**

**[4] Kiedy już jesteś ustawiony mniej więcej centralnie na żółtych liniach, w dalszym ciągu jedź prosto.**

**[5] Popatrz, żółte linie nawet przez blokadę drogową przeprowadzą Cię bez zadrasnięcia.**

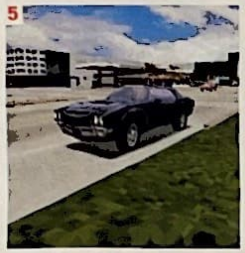
**[6] A nie mówiliśmy. Teraz gdzieś z tyłu wóz policyjny stara się utrzymać tempo.**

**[7] Możesz opuścić szyby i pomachać innym kierowcom na tej spokojnej drodze.**

**[8] Bingo! Bez uszkodzeń i bez wozu policyjnego – możesz teraz przeżyć całe życie jako wolny obywatel.**

**[9] Alternatywnie, możesz ponownie wczytać demo i tym razem rozwalić każdy samochód po drodze.**

[1] Przejeżdżając przez trawniki, huśta zawieszeniem. [2–3] Te alejki będą pełne różnych przeszkód, przez które będzie można się przebić. [4] Realistyczne miasto. [5] Jedź zawsze właściwą stroną jezdni. [6] Chociaż z drugiej strony...



# REFLECTIONS

Martin Edmondson

**Stanowisko:** Właściciel/kierownik produkcji firmie Reflections

**Twoje zadanie:** Człowiek orkiestra bez stałych, konkretnych funkcji. Kiedyś programowałem, teraz jestem raczej projektantem i czuwam nad całością pomysłu.

**Poprzednie projekty:** Zaczęliśmy w 1984 roku kilkoma grami na BBC Mikro. Potem były tytuły na Amigę, w tym *Shadow Of The Beast I, II, III*. Ostatnio *Destruction Derby 1* i *2* na PlayStation.

**Inspiracje gry:** *Driver* inspirowany jest głównie filmami. Już podczas rozpoczynania prac nad *Destruction Derby* chciałem zrobić grę pościgową. Wstępnie ta idea wypłynęła w postaci jednej z tras w DD1, tej ze skrzyżowaniem.

**Ulubiona gra:** Z dawnych lat – Elite. Z obecnych tytułów – *Gran Turismo*.

## Reflections **wypuściło wybijającą się grę na przesycony rynek – niezły trik, jeśli się wie, jak go zrobić.** No właśnie, jak?

**Katalog firmy Reflections zawiera m.in. gry *Destruction derby 1* i *2*. Odważnym krokiem było odrzucenie pokusy napisania *DD3* i wzięcie się za całkiem inną grę. No, może nie całkiem, bo też siedzimy za kółkiem. *Driver* wygląda tak interesująco, że nie mogliśmy się powstrzymać – odwiedziliśmy kwaterę firmy Reflections w Newcastle i wzięliśmy na spytki projektanta i szefa firmy – Martina Edmondsa.**

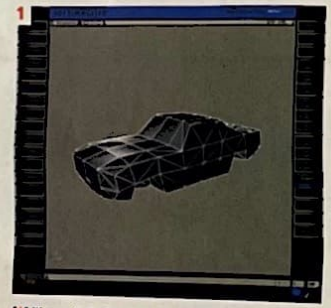
**Opisz pokrótce grę.**

*Driver* jest grą pościgową osadzoną na ulicach czterech miast: Nowego Jorku, Miami, San Francisco i Los Angeles. Nasi graficy spędzili sporo czasu robiąc zdjęcia w tych miejscach, by mieć potem materiał do scenerii 3D. Odtworzyliśmy oryginalny układ ulic i niektórych budynków do tego stopnia, że pewien dziennikarz z Miami, który przyleciał obejrzeć grę, doskonale czuł się w „naszym" Miami i bez podręcznej mapy trafił na Ocean Drive!

Możesz jeździć gdzie i z jaką prędkością chcesz. Oczywiście nie jesteś sam – otaczają Cię szanujący prawo obywatele miast. Goście, którzy kurczowo trzymają się ograniczeń prędkości, zatrzymują się na czerwonym świetle, cierpliwie stoją w korkach, itp. Istotą *Drivera* jest poruszanie się w tym środowisku jako szofer-kurier, który wypełnia „misje" powierzone mu przez lokalnych Złych Facetów. Kiedy już wykonasz jakąś misję, w nagrodę możesz obejrzeć zrealizowany w filmowym stylu replay całej Twojej akcji. Jeśli chcesz, możesz wcielić się w reżysera i samemu ustalać najbardziej dramatyczne umiejscowienia kamer.

**Czyli *GTA* w 3D, tak?**

Nie, niezupełnie. Gra *Driver* została stworzona, by dać graczowi możliwość wzięcia udziału w najbardziej realistycznych pościgach, na jakie pozwala obecna technologia. *GTA* to dwuwymiarowa gra z rysunkową grafiką, a jej akcja skupia się na czym innym. Oczywiście, skoro obie gry polegają na jeździe samochodem po ulicach miasta, nie



[1] W grze jest więcej niż 20 różnych pojazdów.

[1–4] Po zakończeniu każdej misji możesz przerobić replay na swój własny mini-film, przejmując kontrolę nad pozycją kamery i nagrywając rezultat, na kartę pamięci.

uniknięmy pewnych podobieństw. Ale chciałbym zaznaczyć, że prace na *Driverem* rozpoczęły się dużo wcześniej, zanim zostało ogłoszone powstanie *GTA*. Muszę przyznać, że pierwsze zapowiedzi *Grand Theft Auto* spędzały mi sen z powiek, ponieważ wyglądało na to, że gra będzie bardzo podobna do *Drivera*. Jednak gdy zobaczyłem *GTA*, uspokoiłem się – różnice są ogromne i oczywiste.

**Czy *Driver* oferuje zupełnie nowe elementy rozgrywki, takie jakich nie widzieliśmy nigdy dotąd?**

Granie w naszą produkcję, to jak przeżywanie życia naszego bohatera. By rozpocząć misję musisz pojechać w odpowiednie miejsce, by spotkać się z ludźmi, którzy mają dla Ciebie zadanie. Możesz tam dojechać wyjąc silnikiem, piszcząc oponami, „wyskakując" z korka na chodnik i z ogonem radiowozów za sobą albo spokojnie, sześćdziesiątką, nie wadząc nikomu, dowlec się do umówionego baru czy garażu. Ponieważ miasto żyje własnym życiem, możesz równie dobrze przycupnąć na stacji benzynowej i obserwować ludzi.

**Opowiedz nam więcej o strukturze misji w *Driver*. Jak działa gra?**

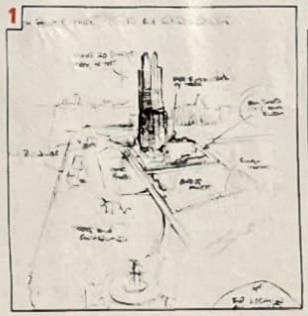
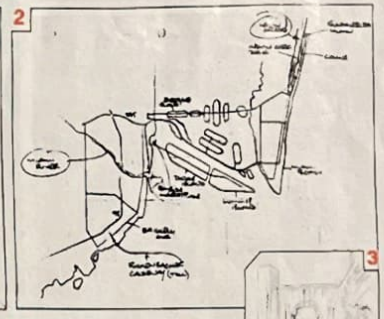
Na początku dostajesz zlecenia telefonicznie. Masz wolną rękę, możesz akceptować lub odrzucać zadania. Gdy już się zdecydujesz na „robótkę" i uda Ci się doprowadzić ją do szczęśliwego końca, dostajesz kasę od zleceniodawcy i wracasz do motelu. Oczywiście każda misja zakończona ukcesem powoduje napływ większych i droższych zleceń.

**Opisz nam przykładową misję.**

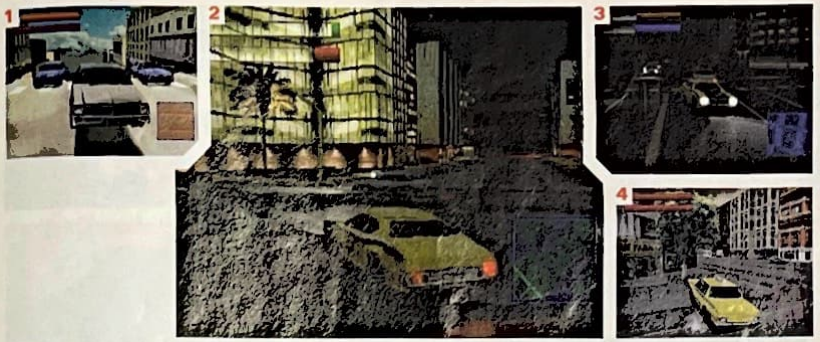
Jedno ze zleceń wymaga odebrania samochodu z doków i odstawienia go do wynajętego garażu. Wózek nie jest kradziony, więc sprawa wygląda na łatwiznę – bez ścigających cię glin i tym podobnych atrakcji. Jednak ilość kasy, jaką zaoferowano Ci za ten przerzut, powoduje słuszne podejrzenia, że w bagażniku znajduje się coś znacznie cenniejszego niż koło zapasowe... W połowie drogi na ogonie siada Ci czarny Trans Am i zaczyna się pościg!

**Opowiedz nam o scenkach między misjami.**

Zamiast renderingów użyliśmy engine'u gry postaci potraktowanych motion capturingiem. To pozwoliło nam bardziej zintegrować fabułę z rozgrywką. Na przykład, gdy masz się z kimś spotkać w barze, zajeżdżasz przed budynek i obserwujesz jak Twoja postać wchodzi do baru. Widok przełącza się na kamerę wewnątrz speluny – rozmawiasz ze swoimi zleceniodawcami. Za oknem w czasie rzeczywistym nadal przesuwają się samochody i widać Twój samochód – taki, jakim właśnie przyjechałeś!

[1–3] Każde z czterech miast zawartych w grze (Nowy Jork, San Francisco, Miami i Los Angeles) zostało wymodelowane na podstawie miejsc prawdziwych. Nawet znane budowle i ulice są dokładnie tam, gdzie można się ich spodziewać.



[1] Dzięki opcji replay możesz stworzyć swój własny film o pościgach. [2-3] Misje w Los Angeles odbywają się pod osłoną nocy. [4] Prowadzenie taksówki w Nowym Jorku to jedenz najniebezpieczniejszych zawodów pod słońcem. [5] Amerykanie zawsze musieli mieć wszystko większe.

# Driver

**Wyobraź sobie, że pędzisz pięknym Mustangiem, rocznik '70 przez ulice Miami. Na ogonie masz dwa policyjne radiowozy. Gdy zaczynają Cię doganiać, nagle skręcasz w boczną alejkę gubiąc pościg. W *Driver* nie musisz sobie wyobrażać – możesz to zrobić.**

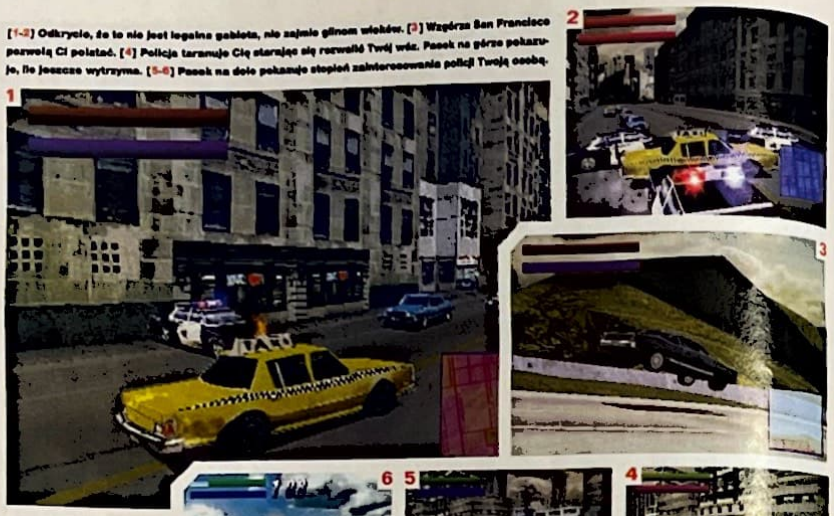
Czym jest *Driver*? Najprościej powiedzieć, że to *Grand Theft Auto* w 3D, ale to za mało. To może inaczej: oglądałeś film „Bullit" ze Steve'm McQueen'em w roli tytułowej? Była w nim świetna scena, w której Steve ścigał przestępców swoim Fordem Mustangiem. Tak właśnie wygląda *Driver* – amerykański film z lat siedemdziesiątych, pełen samochodowych pościgów i towarzyszących im wypadków. Mimo że gra wygląda jak wyścig, z tradycyjnymi „samochodówkami" łączy ją tylko pojazd, asfalt i opony. A to dlatego, że twórcy *Drivera* – zespół Reflections, odpowiedzialny za obydwie części *Destruction Derby* – wtłoczyli w niego kawał prawdziwego życia. Wszystkie cztery miasta zawarte w grze zostały świetnie odwzorowane z istniejących w rzeczywistości. Znajdziesz tu wspaniałe wieżowce, skrzyżowania ze światłami i korkami ulicznymi, regularne patrole policyjne, a przede wszystkim ulice pełne niesamowitych krążowników szos, które rządziły amerykańskimi drogami w latach siedemdziesiątych. Po mieście chodzą ludzie, kierowcy przepychają się w kroku lub stoją grzecznie na czerwonym świetle. Ogólnie ten świat byłby nudny jak flaki z olejem, gdyby nie przestępcy i piraci drogowi urządzający sobie okazjonalne rajdy z policją. A Ty masz „szczęście" być przestępcą.

Tak naprawdę nazywasz się Tanner i jesteś tajnikiem. Dostałeś rozkaz zidentyfikowania i ujęcia faceta znanego jako Mr. Big. Zostawiłeś odznakę w pracy, odwiesiłeś mundur do szafy i wynająłeś pokoik w podrzędnym motelu. Zerwałeś wszystkie kontakty z przyjaciółmi i znajomymi. Dość szybko nawiązałeś kontakt z półświatkiem przestępczym i zacząłeś zdobywać ich zaufanie. Żeby zatrudnić się jako kierowca, musiałeś przejść serię trudnych sprawdzianów. Zdałeś je śpiewająco i czekasz na prawdziwe zadania.

Najważniejszym osprzętem w tej norze, którą nazywasz swoim domem, jest automatyczna sekretarka. Czasami nagrywają się koledzy przypominający Ci o swoim istnieniu, innym razem są to zabawne pomyłki, ale najczęściej nagrywa się „ktoś" z „prośbą o przysługę". Czasem jest tylko jedna, co nie daje Ci wyboru, ale czasem jest ich kilka. Odsłuchujesz wszystkie wiadomości i wybierasz interesujące Cię zadanie. Siadasz za kierownicą swojego samochodu i rozglądasz się po kabinie. Radar pokazuje cel Twojej misji i pozycje glin. Niekiedy będziesz mógł wybrać sobie gablotę. Wiele zależy od prędkości, przyspieszenia i mocy Twojego wozu, więc czasem dzięki świetnym zwrotom akcji, gra będzie Ci sugerować ponowny wybór pojazdu.

W niektórych misjach możesz nie mieć wyboru co do typu samochodu, jakiego będziesz mógł użyć. Moim ulubionym zadaniem jest to, w którym zwyczajnie wyglądającą taksówką zabierasz człowieka pracującego dla konkurencji. Mając go na pokładzie, musisz wykonać serię samobójczo wyglądających manewrów, aby wzmocnić siłę swojej perswazji względem pasażera. Na ekranie pojawia się wskaźnik strachu, dzięki któremu wiesz, kiedy facet ma pełno w portkach. Innym świetnym zadaniem jest przewiezienie pewnego „rozrywkowego" ładunku pick-upem. Niestety policja zna Twoją trasę i stara Ci się

**[1-2] Odkryciu, że to nie jest legalna gablota, nie zajmie glinom wielkiej. [3] Wzgórza San Francisco pozwolą Ci polatać. [4] Policja taranuje Cię starając się rozwalić Twój wóz. Pasek na górze pokazuje, ile jeszcze wytrzymu. [5-6] Pasek na dole pokazuje stopień zainteresowania policji Twoją osobą.**



... WYBIERASZ INTERESUJĄCE CIĘ ZADANIE, SIADASZ ZA KIEROWNICĄ SWOJEGO SAMOCHODU...

przeszkodzić. Czeka Cię więc karkołomna ucieczka, podczas której musisz bardzo uważać na ładunek, bo w przeciwnym razie możesz trafić wprost do nieba. Tym razem na ekranie widnieje wskaźnik odporności materiałów wybuchowych, które wieziesz.

To tylko dwie misje, a jest ich wszystkich czterdzieści i cztery. Wykonanie pierwszych zadań zaowocuje pojawianiem się kolejnych wiadomości na Twojej sekretarce. Jeżeli zawalisz misję, dostaniesz kolejną szansę. Pamiętaj jednak, że do trzech razy sztuka – po trzeciej porazce zostaniesz wyrzucony z pracy. Będziesz musiał kontynuować grę korzystając z ostatniego save'a. Po wykonaniu ostatniego zadania będziesz mógł obejrzeć bilans Twoich sukcesów i porażek. Zostaniesz też oceniony. Możesz również obejrzeć powtórki ze swoich akcji. Na pewno zapragniesz zasiąść do gry jeszcze raz, aby zaliczyć misje, których wcześniej nie wybrałeś lub zawaliłeś. Możesz do tego dodać rożnego rodzaju podgierki (o których nieco niżej). Zabawy będziesz miał na długie tygodnie, jeśli nie miesiące, bo jest to zdaniem całej redakcji najbardziej wciągająca gra samochodowa jaka kiedykolwiek powstała na PlayStation!

Podsumowując – mamy samochody, nielegalne misje i gonitwy z gliniarzami. Czyli *GTA* w 3D? Niezupełnie. Nie można zmieniać samochodu w trakcie zadania, wyciągnąć gościa z jego podbajerowanego cacka na środku skrzyżowania. Nie ma pieszych ucieczek, ani – przede wszystkim – zadnych strzelanin. Właściwie nie ma tu żadnych broni i nie można tu nikogo zabić. A samochodem? – może ktoś spytać. Niestety (a może i stety), przechodnie wykazują sprawność mistrzów kaskaderskich i zawsze zdążą uskoczyć przed Twoim wozem. Początkowo jest to zabawne, ale później zaczyna denerwować. Sadystom pozostaje więc *GTA i GTA London*. Ale nie ma co rozpaczać. Wspomniane wcześniej dodatkowe podgierki dodatkowo rekompensują te straty. Co można znaleźć w „Driving Games"? Naprawdę dużo. Na początek „Pursuit", czyli zwyczajny pościg. Musisz zatrzymać uciekający Ci samochód. Następne jest „Gateway". Tym razem role się odwracają i to Ty musisz wiać (przed glinami). Teraz trochę mniej ciekawe „Cross town checkpoint" i „Trail blazer". To po prostu wyścigi z czasem. W pierwszym jedziesz od checkpointu do checkpointu, a w drugim trzeba kosić pachołki (zemsta za egzamin na prawo jazdy:), aby dostać dodatkowy czas. Jest jeszcze „Dirt Track", czyli jazda treningowa na specjalnym torze i najlepszy ze wszystkich trybów „Survival". Jak sama nazwa wskazuje, gra toczy się o przetrwanie. Po całym mieście ściga Cię masa policjantów o skłonnościach kamikadze. Im dłużej wytrzymasz, tym więcej punktów dostaniesz.

Twórcy *Drivera* nazwali swoje dziecko grą pościgową, tworząc tym samym nową gałąź gatunku. Mimo to, szkoda, że zabrakło

**[1] Grafika jest super, a dźwięk i muzyka jeszcze lepsze. [2] Zagraj korzystając ze świetnym widokiem ze zderzaka.**

WYKONANIE PIERWSZYCH MISJI ZAOWOCUJE POJAWIENIEM SIĘ KOLEJNYCH WIADOMOŚCI NA TWOJEJ SEKRETARCE.

elementów znanych (i lubianych) z *GTA*. Tamta gra wzbudziła mnóstwo kontrowersji, chociaż wyglądała jak kocie wymioty. A jak by się prezentowała z superrealistyczną grafiką *Drivera*! Pomyślcie o możliwościach jakie daje opcja tworzenia replay'ów – tworzenie własnych minifilmów tylko dla dorosłych, pełnych krwi i flaków na masce, płonących policjantów i innych „atrakcji"... Chyba czas na kurację odwykową i wizytę u psychiatry...

Każde z czterech autentycznych miast obecnych w grze to olbrzymi obszar. Na szczęście budynki są różne i dosyć charakterystyczne, więc raczej trudno się zgubić. Żeby było ciekawiej, wszystkie misje w LA odbywają się w nocy, dzięki czemu możemy podziwiać prawdziwą orgię świateł. Czasami trzeba jeździć podczas deszczu, wtedy naprawdę trudno zapanować nad samochodem. A jazda w Driverze to sama przyjemność. Widzieliście na pewno na jakimś filmie akcję z udziałem klasycznych, amerykańskich krążowników szos z lat siedemdziesiątych. Najbardziej rzuca się w oczy miękkie zawieszenie i ogromna moc silników. Zachowanie tych monstrów zostało bezbłędnie oddane w grze. Można palić gumy, robić zwroty o 180 stopni na ręcznym, a nawet trąbić i rozglądać się na boki. Już samo bezcelowe krążenie ulicami sprawia masę radości. A gdy na ogonie siedzi Ci policja, a Ty uciekasz ulicą pod prąd lub wąskimi alejkami, w które Twój wóz ledwo się mieści, powodując przy okazji masę wypadków, to już prawdziwa ekstaza.

No dobra, Tanner, starczy tych bzdetów. Czas w drogę, Mr. Big Cię wzywa.

## DLACZEGO DRIVER?

**Wybraliśmy Drivera ze względu na jego niesamowity klimat przypominający filmy sensacyjne z lat siedemdziesiątych. Ma też świetną grafikę, wspaniale oddane miasta, super muzykę w stylu „Ulic San Francisco" czy „Bullita" i akcję jak we „Francuskim łączniku". Jeśli lubisz takie klimaty, to jest gra dla Ciebie. Jeśli nie lubisz – nie martw się, polubisz.**

**[1] Im bardziej jest uszkodzony jest Twój wóz, tym gorzej wygląda. [2] Nowy Jork nocą. [3] Pośliznął zostawiają ślady gumy na asfalcie. [4] Więcej ujęć filmowych w replay'ach. [5] Możesz użyć tramwaju, aby ukryć się przed glinami.**

WERDYKT

PlayStation. Total

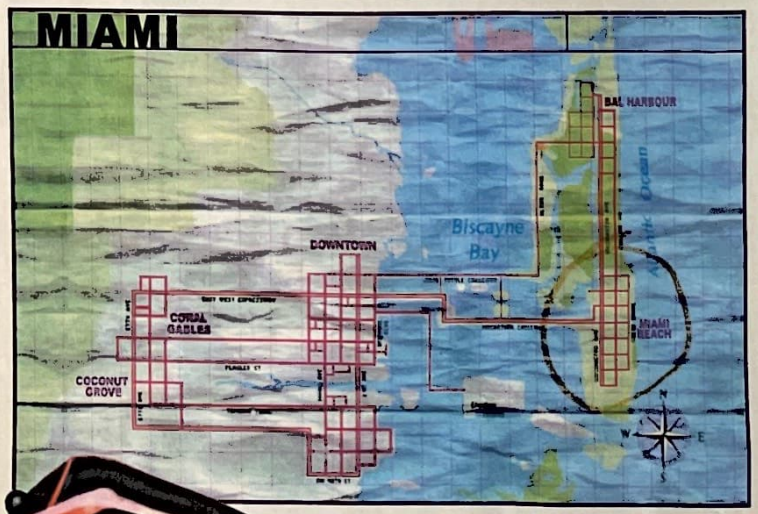
| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Cudownie szczegółowa i smakowicie zróżnicowana | 10 |
| GRYWALNOŚĆ: | Trochę się powtarza, ale jaka rozkoszna | 8 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Z dodatkowymi opcjami – ogromna | 9 |

**Zupełnie nowe podejście do tematu gier wyścigowych. Urzekająca grafika i ekscytująca rozrywka – Steve McQueen pokochałby *Drivera*!**

9 na 10

**WITAMY W SZKOLE DEFENSYWNEJ JAZDY. PROSZĘ ZAJĄĆ MIEJSCE I ZAPIĄĆ PASY. PRZED NAMI 44 MISJE I NIE TAK ZNOWU DUŻO CZASU...**

# DRIVER



Czym jest *Driver*? Jest to połączenie idei gry gangsterskiej z jazdą samochodem po mieście. Wcielamy się w rolę gościa imieniem Tanner. Jak możesz dowiedzieć się z intra jest on policjantem, który ma za zadanie wejścia w strukturę mafii, aby zaprowadzić złych „tatusków" przed sąd. Ponieważ parszywa rodzinka Castaldich potrzebuje kierowcy, który pomoże im w wielu sytuacjach, więc Ty, jako jeden z najlepszych, podejmujesz się zadania. To jest oczywiście główny wątek gry, zaś z dodatków możesz sobie odpalić jeszcze inne tryby gry, oparte na enginie gry, ale stanowiące raczej rozrywkę na parę minut. Zajmiemy się tym, czego w instrukcji nie znajdziesz, a więc dobrymi radami i opisem przejścia wszystkich misji. Bawcie się dobrze i bądźcie najlepszymi kierowcami.

Tryby rozgrywki w menu „Driving Games":

– Pursuit – czyli po prostu pościg za ściganym samochodem. Musisz go dogonić i zmusić do zatrzymania.

– Gateway – tym razem praktyka w gubieniu gliniarzy. Przyjemna sprawa i przydatna w pełnej grze.

– Cross Town checkpoint – Musisz jak najszybciej znaleźć się punktach kontrolnych, aby „podstemplować karteczkę". Potem do następnego i jeszcze dalej.

– Trail blazer – Jedź po trasie jak najszybciej, a będziesz zaliczał odpowiednie punkty, w których dostajesz dodatkowy czas.

– Survival – chyba najlepszy z tych trybów. Zostajesz rzucony w sam wir samochodowej masakry. Kupa policjantów marzy tylko o tym, aby się na Tobie zemścić.

– Dirt Track – kolejny rodzaj praktyki, czyli jeżdżenie po specjalnym torze.

Zacznijmy od porad ogólnych i ustaleń dotyczących tego opisu:

1. Jak już wspomniałem, po drugiej misji możesz wybierać między dwoma lub trzema zadaniami do wykonania. Jedne są trudne, inne są łatwiejsze. Wszystkie misje opiszemy razem w dwóch numerach, zaś w tym są te, które są wybierane zawsze jako pierwsze (czyli po wejściu do menu sekretarki odpalamy pierwszą misję, którą odsłuchaliśmy klawiszem „Play"). Jeśli będziesz wybierał zawsze pierwszą odpowiedź, to opis będzie się zgadzał.

2. Ponieważ misje nie są zbytnio złożone, więc podajemy przede wszystkim główne ich cele, zaś potem dopiero ogólne spostrzeżenia, które mogą pomóc w szybszym, łatwiejszym i przyjemniejszym ukończeniu poszczególnych zadań. Nie jest to opis za rączkę w stylu „skręć w lewo, pojedź do końca ulicy i skręć w prawo", bo zrobienie czegoś takiego jest raczej niemożliwe.

3. Misje są tak zaprojektowane, że nie zawsze uda Ci się dojechać w określonym czasie jadąc spokojnie i bez łamania przepisów. Dlatego lepiej zrobić to na początku misji, a nie pod koniec, gdy czasu mało, a trzeba jeszcze zgubić ogon policjantów.

4. Łamanie przepisów to następujące czynności (pod paskiem energii jest umiejscowiony pasek przestępstw – czym jest dłuższy, tym więcej gliniarzy chce Ci się dobrać do tyłka):

– jazda ze zbyt dużą prędkością na miejskich ulicach i autostradach.

– pomoc w ucieczce znanym kryminalistom, przestępcom i udział w napadach na bank.

– przejeżdżanie na czerwonym świetle.

– zniszczenie lub uderzenie obiektów własności publicznej, np. budynki, pojazdy itp.

– przejechanie przez trawnik, jazda po chodniku.

– prowadzenie samochodu w taki sposób, że zagrożone jest zdrowie przechodniów, trąbienie na nich, wjeżdżanie do kawiarenek itd.

– niebezpieczne prowadzenie pojazdu, przez które rozumie się ruszanie z piskiem opon, wchodzenie na ręcznym hamulcu w zakręty, uciekanie przed pościgiem, jazda pod prąd itp.

5. Korzystaj z radaru, który nie tylko podaje cel misji (ciemna, trójkątna strzałka wskazująca miejsce docelowe), ale także pokazuje położenie radiowozów. Gdy złapiesz przepis na oczach gliniarza, ten natychmiast włącza syrenę i zaczyna pościg. Wtedy za samochodem pokazuje się czerwona strzałka, która blednie w miarę oddalania się od pościgu. Gdy zniknie zupełnie oznacza to, że udało Ci się zgubić pościg. Nie oznacza to jednak, że jak powtórnie pokażesz się policji to Cię nie zauważą – niestety, musz powtórnie pościgu ofiarą.

6. Jeśli nie możesz zgubić policji, a masz mało zapełniony pasek zniszczenia samochodu możesz rozwalić goniącego Cię gliniarza. Aby tego dokonać zatrzymaj się bardzo szybko tak, aby radiowóz wjechał Ci w kuper. Potem szybko cofnij i dobij go – najczęściej wystarcza, aby rozwalić niezbyt mocne samochody policyjne. Gdy zaczynasz, możesz mniej więcej załatwić tak trzy wozy policyjne (na tyle starczy Ci energii, choć ta jest uzależniona od samochodu, jakim dysponujesz, bo są auta, które jeżdżą jak czołgi, a inne jak wykonane z tektury).

7. Zanim przystąpisz do właściwej gry postaraj się najpierw skorzystać z opcji Treningu, a potem przejażdżki po mieście. W pierwszej nauczysz się dobrze sterować samochodem, zaś potem poznasz dobrze miasto i warunki jazdy – jak jeździć, jak uciekać policji itd. Przyda się to przed właściwą grą.

8. Nagrywaj stan gry przed każdą kolejną misją, gdy okaże się, że nie możesz sobie z nią poradzić możesz wgrać stan gry i wybrać z sekretarki inną, może będzie łatwiejsza.

9. Gdy na swojej drodze ucieczki zauważysz blokadę z wozów policyjnych to nie wpadaj w panikę, tylko rozważ ją z głową. Podjedź do przerwy między pojazdami i jeśli jest odpowiednio szeroka, to przejedziesz bez problemu (czasem się tak zdarza), jeśli zaś jest dość wąska, to staraj się wjechać równo między oba samochody, aby je wypchnąć.

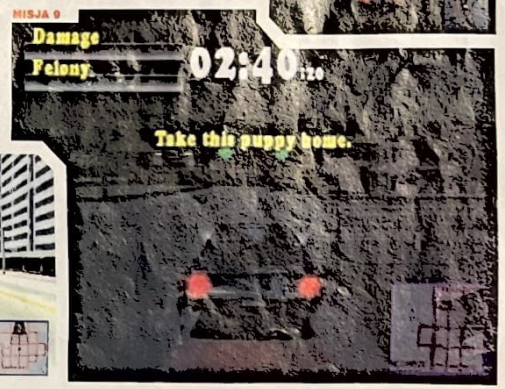
10. Pościg możesz starać się gubić także na standardowe sposoby, czyli ostre zakręcanie przed samym murem, szybkie manewrowanie między samochodami (wjedź na tłoczną ulicę), częste skręcanie w boczne uliczki i inne. Staraj się je stosować na zmianę, gdyż ucieczka prostą, wyludnioną drogą nie jest najlepszym pomysłem na zgubienie ogona (a jest duża szansa, że po drodze zbierzesz jeszcze paru nowych gliniarzy).

11. Jeśli chcesz pojeździć sobie w pozostałych trybach w miastach New York i Los Angeles, to musisz chociaż raz ukończyć tryb Undercover (czyli główny tryb w grze).

12. Podczas późniejszych misji często korzystaj z mapy. Jej zaletą jest nie tylko ukazanie całego obszaru miasta, ale przede wszystkim zaznaczona jest na niej Twoja pozycja i cel, do którego musisz dotrzeć. W końcowych misjach tylko dzięki znalezieniu najkrótszej możliwej drogi zdążysz w napiętym czasie do celu.

13. Jeśli przenosisz się wraz z fabułą do innego miasta, to postaraj się zrobić sobie przejażdżkę (opcja „Take A Ride") przed rozpoczęciem właściwej misji – poznasz w ten sposób miasto i będzie Ci łatwiej wykonywać zadania.

14. Nazwy leveli odnoszą się do PAL-owskiego oryginału, więc mogą się nie zgadzać z wersją amerykańską. Wzięte są z napisów, które pojawiają się zaraz po rozpoczęciu każdej misji.



Misja 0
### THE CAR PARK
To nie jest jeszcze właściwa misja, ale sprawdzian Twoich umiejętności jako przyszłego kierowcy mafii. Goście są wymagający, więc nie tylko będziesz musiał się popisać ukończeniem wszystkich zadań (dziewięciu), ale także zrobieniem to w określonym czasie (poniżej minuty) i dość ostrożnie (możesz w coś stuknąć tylko trzy razy, za czwartym oblałeś test definitywnie). Test jest banalny, jeśli wcześniej ćwiczyłeś na treningu, gdzie wszystkie zadania były pokazane, ale nawet przekazane w dogodnej kolejności, aby zmieścić się w czasie. Oto co musisz zrobić (przedstawione w kolejności proponowanej przeze mnie do ukończenia):
– Burnout – wystartowanie z piskiem opon (klawisz Kółko),
– Speed – po wystartowaniu pędź, aż samochód osiągnie największą szybkość
– Handbrake – tuż przed ścianą wciśnij Trójkąt, aby zahamować ręcznym hamulcem.
– Reverse 180 stopni – to chyba najtrudniejszy fragment testu. Po zatrzymaniu się na ręcznym wrzuć wsteczny (Kwadrat) i rozpędź samochód aż zacznie wyć, wtedy szybko puść Kwadrat i trzymaj dowolny kierunek (prawo lub lewo) aż do całkowitej zmiany kierunku jazdy.
– Slalom – przejedź ostrożnie slalom między słupkami po jednej stronie garażu. Aby zaliczyć, musisz pojechać w jedną stronę i wrócić.
– Lap – jedno okrążenie dookoła garażu.
– Brake test – po rozpędzeniu się daj po hamulcach (Kwadrat). Musisz być trochę rozpędzony.
– 360 stopni – wciśnij i przytrzymaj Kółko i cały czas trzymaj jakiś kierunek (lewo lub prawo).
– 180 stopni – rozpędź się i trzymając hamulec wciśnij szybko jakiś kierunek, aż samochód odwróci się o żądany kąt.

MISJA 13

MISJA 15

## MIAMI
W porządku, Miami wykonujesz pierwszą porcję misji dla podziemnego świata. To właśnie tu doskonalisz swoje umiejętności, które potrzebne Ci będą w późniejszych zadaniach. Jest tylko kilka trudniejszych kursów, ale wystarczy, że będziesz myślał jak Crockett i Tubbs, a wszystko będzie OK. Chociaż wybranie trasy z jednego końca miasta na drugi wymaga trochę myślenia. Są dwie możliwe drogi, ale tak szczerze mówiąc, zawsze powinieneś wybierać McArthur Causeway. Gliny niezbyt fachowo ustawiają blokady i, używając środkowego pasa zieleni, możesz łatwo je wyminąć.

Misja 1
### THE BANK JOB
Prosta i przyjemna misja na początek. Musisz najpierw podjechać pod bank (skorzystaj z radaru, na którym masz wielką czarną strzałką zaznaczone miejsce docelowe), zabrać trzech włamywaczy i odwieźć ich do ich kryjówki w innej części miasta (także zaznaczone strzałką). Pamiętaj, że zarówno podjazd pod bank, jak i podjazd pod miejsce wysadzenia bandziorów musisz podjechać bez ogona. Czasu jest wystarczająco dużo, aby nie mieć kłopotów.

MISJA 16

Misja 2
### HIDE THE EVIDENCE
Też niezbyt trudna misja. Twoi kumple gwizdnęli nową furę, którą Ty musisz odstawić we wskazane miejsce w stanie używalności. Co prawda będziesz miał spory kawałek do przejechania, ale dzięki skorzystaniu z mapy i radaru bez problemu trafisz na miejsce. Uważaj też na gliniarzy, którzy tylko szukają okazji, aby rzucić się za Tobą w pościg.

Misja 3
### TICCO'S RIDE
Kolejna bardzo łatwa misja. Masz w niej za zadanie dowieźć w wyznaczone miejsce gościa o imieniu Ticco, a on po cichu załatwi sprawę w odpowiednim budynku. Gdy wróci do Twojej fury misja zakończy się pomyślnie. Pamiętaj także, aby zgubić ogon policji.

Misja 4
### CASE FOR A KEY
Trudność tej misji polega na tym, że składa się ona z trzech części, między którymi paski na górze ekranu nie zmieniają się. Musisz więc uważać, aby nie szaleć za bardzo, bo w kolejnych odsłonach będziesz miał mocno rozwalony samochód i będzie Ci trudno ukończyć misję. Pierwsza część to dotarcie do celu w określonym czasie. Nie jest on długi, ale wystarczający, aby dojechać na miejsce nie wdając się przy tym w niepotrzebne pościgi z policją. Wiedz jednak, że nawet jeśli przyjedziesz z policją na karku, to i tak nie będzie problemu. Po odebraniu ważnego klucza pojedź w kolejne miejsce, gdzie odbierzesz forsę od dwóch podejrzanych kolesi, którzy postanowili zrobić Cię w konia. Tym razem czasu jest dużo mniej, więc staraj się nie wdawać w żadne awantury na drogach. Ostatnia część misji polega na wyjechaniu z przystani i dotarciu do doków. Jak już mówiłem, największym problemem będzie tu ewentualne zniszczenie samochodu z poprzednich etapów, więc jedź ostrożnie. Pomaga fakt, że w wąskich uliczkach portowych dość łatwo zgubić gliny, które możesz niechcący przyciągnąć do siebie.

MISJA 17

MISJA 18

Misja 5
### THE CLEAN UP
Jeszcze jedna misja z gatunku łatwych. Musisz tym razem dojechać do garażu w wyznaczone miejsce na mapie, co nie powinno być dla Ciebie trudnością. Po przejściu tej części misji od razu zaczynasz drugi etap. Zaczynasz w garażu ze skradzionym wozem, który musisz odstawić na drugi koniec miasta, oczywiście bez ogona policji, w jednym kawałku. Nie przewiduję, abyś miał jakieś większe problemy.

Misja 6
### TANNER MEETS RUFUS
Ta misja jest dość łatwa. Wystarczy podjechać pod bar na drugim końcu miasta (skorzystaj z mapy), gdzie pogadasz sobie z Rufusem. Jadąc pamiętaj, aby nie przyciągnąć ze sobą ogona, gdyż w krótkim czasie jaki Ci pozostanie do spotkania będziesz musiał ich zgubić.

Misja 7
### BUST OUT JEAN-PAUL
To misja dla prawdziwego twardziela. Masz za zadanie odbić kolesia z wozu policyjnego, co jest w sumie łatwe, gdyż radiowóz prowadzi kiepski gliniarz. Aby tego dokonać będziesz musiał po prostu rozwalić samochód policyjny zderzając się z nim. Goniąc go staraj się ścinać zakręty i przewidywać jego drogę ucieczki. Wóz jest słaby, więc wystarczą dwa, góra trzy mocniejsze stłuczki, a autko rozkraczy się na drodze. Tu też będziesz miał dwa etapy misji. Gdy już Jean Paul wyjdzie z radiowozu i wsiądzie do Twojego samochodu musisz szybko zawieźć go we wskazane na mapie miejsce (garaż). Czasu masz sporo, ale nie baw się zbyt długo, gdyż może Ci go wtedy zabraknąć.

Misja 8
### PAYBACK
Bardzo fajna misja, która może posłużyć niektórym za poradnik do ściągania haraczu. Musisz meldować się w odpowiednich punktach miasta, gdzie znajdują się kafejki i restauracje, których właściciele nie chcieli płacić haraczu. Potem czeka Cię wjazd na chatę, albo bardziej wjazd na kafejkę, czyli ładujesz swoją furę do środka i niszczysz przybytek opornych właścicieli. Będziesz musiał odwiedzić cztery takie kawiarenki, przy okazji jednak będziesz miał na karku kupę glin. Radzę bardziej przejmować się swoją robotą, niż policją, gdyż czasu na wykonanie zadania masz naprawdę mało, a trasa i robota długa.

Misja 9
### SUPERFLY DRIVE
Tym razem będziesz mógł się wyszaleć [illegible]

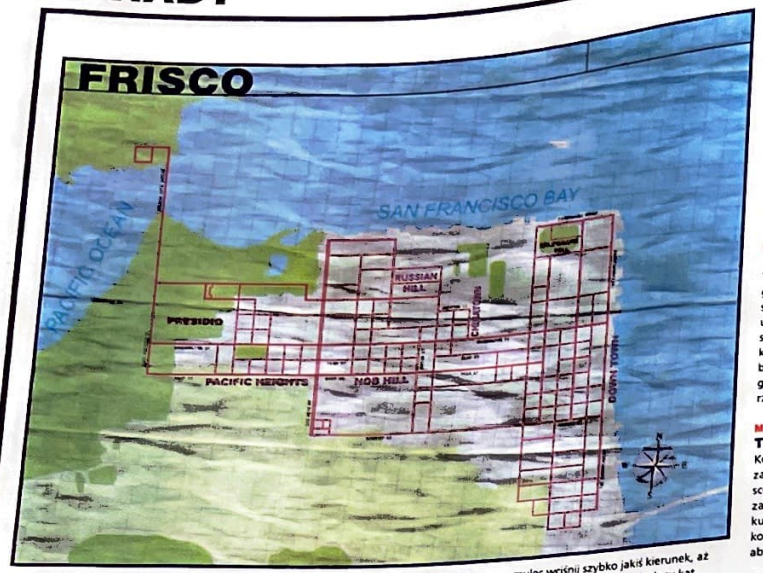
MISJA 23

w zderzak. Teraz będzie Cię ścigał. Nie uciekaj zbyt szybko, żeby Cię nie zgubił. Gdy dotrzesz do czerwonej strzałki, biedak, który Cię gonił znajdzie się po złej stronie kija baseballowego.

Misja 12
### TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR
Druga już z kolei misja, w której musisz odbić znajomego z uciekającego wozu policyjnego. Tym razem jednak kierującym radiowozem policjant jest dużo lepiej wyszkolony i będzie trudniej go dogonić. Podobnie jak poprzednio musisz postarać się dogonić go jak najszybciej, gdyż jeśli stracisz go z oczu na dłuższą chwilę, to misja zakończy się niepowodzeniem.

MISJA 24

Misja 13
### THE INFORMANT
Kolejna misja, która do łatwych nie należy. Ze scenki dowiedziałeś się, że panna o imieniu Jessie posłała Rufusa do krainy wiecznych łowów, więc teraz musisz ją śledzić. Problem leży w tym, że dziewczyna postanowiła jechać metrem, a nie samochodem. Masz nie tylko mało czasu, ale przede wszystkim nie możesz stracić z oczu wagonika nawet na chwilę, gdyż misja




Misja 0

### THE CAR PARK

To nie jest jeszcze właściwa misja, ale sprawdzian Twoich umiejętności jako przyszłego kierowcy mafii. Goście są wymagający, więc nie tylko będziesz musiał się popisać ukończeniem wszystkich zadań (dziewięciu), ale także zrobieniem to w określonym czasie (poniżej minuty) i dość ostrożnie (możesz w coś stuknąć tylko trzy razy, za czwartym oblałeś test definitywnie). Test jest banalny, jeśli wcześniej ćwiczyłeś na treningu, gdzie wszystkie zadania były pokazane, ale nawet przekazane w dogodnej kolejności, aby zmieścić się w czasie. Oto co musisz zrobić (przedstawione w kolejności proponowanej przeze mnie do ukończenia):

– Burnout – wystartowanie z piskiem opon (klawisz Kółko),

– Speed – po wystartowaniu pędź, aż samochód osiągnie największą szybkość

– Handbrake – tuż przed ścianą wciśnij Trójkąt, aby zahamować ręcznym hamulcem.

– Reverse 180 stopni – to chyba najtrudniejszy fragment testu. Po zatrzymaniu się na ręcznym wrzuć wsteczny (Kwadrat) i rozpędź samochód aż zacznie wyć, wtedy szybko puść Kwadrat i trzymaj dowolny kierunek (prawo lub lewo) aż do całkowitej zmiany kierunku jazdy.

– Slalom – przejedź ostrożnie slalom między słupkami po jednej stronie garażu. Aby zaliczyć, musisz pojechać w jedną stronę i wrócić.

– Lap – jedno okrążenie dookoła garażu.

– Brake test – po rozpędzeniu się daj po hamulcach (Kwadrat). Musisz być trochę rozpędzony.

– 360 stopni – wciśnij i przytrzymaj Kółko i cały czas trzymaj jakiś kierunek (lewo lub prawo).

– 180 stopni – rozpędź się i trzymając hamulec wciśnij szybko jakiś kierunek, aż samochód odwróci się o żądany kąt.

MISJA 13

MISJA 15

## MIAMI

W porządku, Miami wykonujesz pierwszą porcję misji dla podziemnego świata. To właśnie tu doskonalisz swoje umiejętności, które potrzebne Ci będą w późniejszych zadaniach. Jest tylko kilka trudniejszych kursów, ale wystarczy, że będziesz myślał jak Crockett i Tubbs, a wszystko będzie OK. Chociaż wybranie trasy z jednego końca miasta na drugi wymaga trochę myślenia. Są dwie możliwe drogi, ale tak szczerze mówiąc, zawsze powinieneś wybierać McArthur Causeway. Gliny niezbyt fachowo ustawiają blokady i, używając środkowego pasa zieleni, możesz łatwo je wyminąć.

Misja 1

### THE BANK JOB

Prosta i przyjemna misja na początek. Musisz najpierw podjechać pod bank (skorzystaj z radaru, na którym masz wielką czarną strzałkę) zaznaczone miejsce docelowe), zabrać trzech włamywaczy i odwieźć ich do ich kryjówki w innej części miasta (także zaznaczone strzałką). Pamiętaj, że zarówno podjazd pod bank, jak i podjazd pod miejsce wysadzenia bandziorów musisz podjechać bez ogona. Czasu jest wystarczająco dużo, aby nie mieć kłopotów.

MISJA 16

Misja 2

### HIDE THE EVIDENCE

Też niezbyt trudna misja. Twoi kumple gwizdnęli nową furę, którą Ty musisz odstawić we wskazane miejsce w stanie używalności. Co prawda będziesz miał spory kawałek do przejechania, ale dzięki skorzystaniu z mapy i radaru bez problemu trafisz na miejsce. Uważaj też na gliniarzy, którzy tylko szukają okazji, aby rzucić się za Tobą w pościg.

Misja 3

### TICCO'S RIDE

Kolejna bardzo łatwa misja. Masz w niej za zadanie dowieźć w wyznaczone miejsce gościa o imieniu Ticco, a on po cichu załatwi sprawę w odpowiednim budynku. Gdy wróci do Twojej fury misja zakończy się pomyślnie. Pamiętaj także, aby zgubić ogon policji.

Misja 4

### CASE FOR A KEY

Trudność tej misji polega na tym, że składa się ona z trzech części, między którymi paski na górze ekranu nie zmieniają się. Musisz więc uważać, aby nie szalec za bardzo, bo w kolejnych odsłonach będziesz miał mocno rozgracony samochód i będzie Ci trudno ukończyć misję. Pierwsza część to dotarcie do celu w określonym czasie. Nie jest on długi, ale wystarczający, aby dojechać na miejsce nie wdając się przy tym w niepotrzebne pościgi z policją. Wiedz jednak, że nawet jeśli przyjedziesz z policją na karku, to i tak nie będzie problemu. Po odebraniu ważnego klucza pojedź w kolejne miejsce, gdzie odbierzesz forsę od dwóch podejrzanych kolesi, którzy postanowili zrobić Cię w konia. Tym razem czasu jest dużo mniej, więc staraj się nie wdawać w żadne awantury na drogach. Ostatnia część misji polega na wyjechaniu z przystani i dotarciu do doków. Jak już mówiłem, największym problemem będzie to ewentualne zniszczenie samochodu z poprzednich etapów, więc jedź ostrożnie. Pomaga fakt, że w wąskich uliczkach portowych dość łatwo zgubić gliny, które mogą z nie-chcący przyciągnąć do siebie.

MISJA 17

MISJA 18

Misja 5

### THE CLEAN UP

Jeszcze jedna misja z gatunku łatwych. Musisz tym razem dojechać do garażu w wyznaczone miejsce na mapie, co nie powinno być dla Ciebie trudnością. Po przejściu tej części misji od razu zaczynasz drugi etap. Zaczynasz w garażu ze skradzionym wozem, który musisz odstawić na drugi koniec miasta, oczywiście bez ogona policji i w jednym kawałku. Nie przewiduję, abyś miał jakieś większe problemy.

Misja 6

### TANNER MEETS RUFUS

Ta misja jest dość łatwa. Wystarczy podjechać pod bar na drugim końcu miasta (skorzystaj z mapy), gdzie pogadasz sobie z Rufusem. Jadąc pamiętaj, aby nie przyciągnąć ze sobą ogona, gdyż w krótkim czasie jaki Ci pozostanie do spotkania będziesz musiał ich zgubić.

Misja 7

### BUST OUT JEAN-PAUL

To misja dla prawdziwego twardziela. Masz za zadanie odbić kolesia z wozu policyjnego, co jest w sumie łatwe, gdyż radiowóz prowadzi kiepski gliniarz. Aby tego dokonać będziesz musiał po prostu rozwalić samochód policyjny zderzając się z nim. Goniąc go staraj się ścinać zakręty i przewidywać jego drogę ucieczki. Wóz jest słaby, więc wystarczą dwa, góra trzy mocniejsze stłuczki, a autko rozkraczy się na drodze. Tu też będziesz miał dwa etapy misji. Gdy już Jean Paul wyjdzie z radiowozu i wsiądzie do Twojego samochodu musisz szybko zawieźć go we wskazane na mapie miejsce (garaż). Czasu masz sporo, ale nie baw się zbyt długo, gdyż może Ci go wtedy zabraknąć.

Misja 8

### PAYBACK

Bardzo fajna misja, która może posłużyć niektórym za poradnik do ściągania haraczu. Musisz meldować się w odpowiednich punktach miasta, gdzie znajdują się kafejki i restauracje, których właściciele nie chcieli płacić haraczu. Potem czeka Cię wjazd na chatę, albo bardziej wjazd na kafejkę, czyli ładujesz swoją furę do środka i niszczysz przybytek opornych właścicieli. Będziesz musiał odwiedzić cztery takie kawiarenki, przy okazji jednak będziesz miał na karku kupę glin. Radzę bardziej przejmować się swoją robotą, niż policją, gdyż czasu na wykonanie zadania masz naprawdę mało, a trasa i robota długa.

Misja 9

### SUPERFLY DRIVE

Tym razem będziesz mógł się wyszaleć niezłą bryczką. Misja polega na dotarciu do kawiarenki po drugiej stronie miasta. Nie jest trudna, ale gdy policja dostanie Cię w swoje niebieskie łapy, to będzie z Ciebie masakra (a raczej z Twojego wozu). Masz do dyspozycji bardzo szybkiego Chevroleta, ale jest on bardzo czuły na kontakty z otoczeniem, więc uważaj na wskaźnik zniszczenia, bo możesz mieć kłopoty z dojechaniem do wyznaczonego miejsca.

Misja 10

### SHIPMENT'S COMING IN

Najpierw dojedź do wyznaczonego miejsca w dokach, a potem do swojego motelu, gdyż przyjazd tutaj to był fałszywy alarm. Jedyny problem to jak już się pewnie przyzwyczaiłeś upływający czas i gliny, którzy czepiają się każdego Twojego błędu. Postaraj się więc dojechać na miejsce bez ogona.

Misja 11

### BAIT FOR A TRAP

W pierwszej części tej misji masz bardzo mało czasu. Musisz znaleźć czarny samochód i stuknąć go

MISJA 23

w zderzak. Teraz będzie Cię ścigał. Nie uciekaj zbyt szybko, żeby Cię nie zgubił. Gdy dotrzesz do czerwonej strzałki, biedak, który Cię gonił znajdzie się po złej stronie kija baseballowego.

MISJA 24

Misja 12

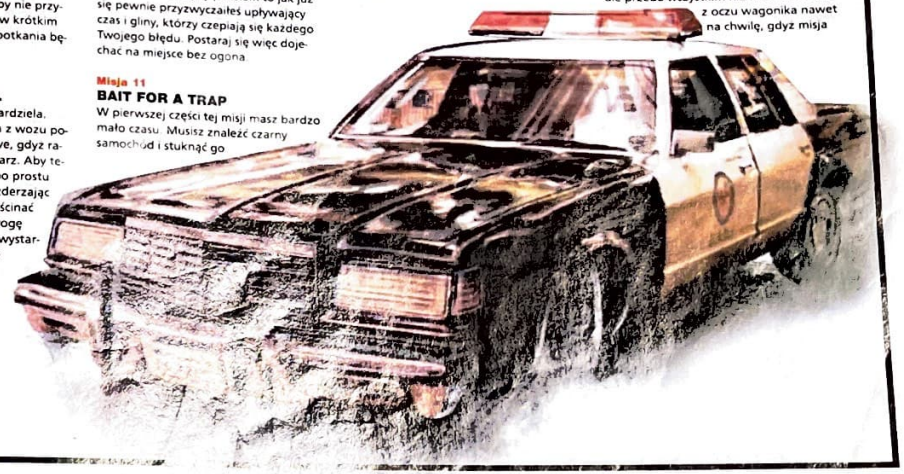
### TAKE OUT DI'ANGIO'S CAR

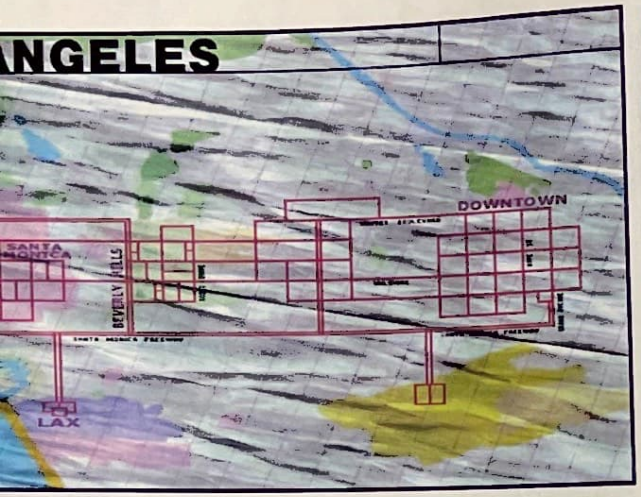
Druga już z kolei misja, w której musisz odbić znajomego z uciekającego wozu policyjnego. Tym razem jednak kierującym radiowozem policjant jest dużo lepiej wyszkolony i będzie trudniej go dorwać. Podobnie jak poprzednio musisz postarać się dorwać go jak najszybciej, gdyż jeśli stracisz go z oczu na dłuższą chwilę, to misja zakończy się niepowodzeniem.

Misja 13

### THE INFORMANT

Kolejna misja, która do łatwych nie należy. Ze scenki dowiedziałeś się, że panna o imieniu Jessie posłała Rufusa do krainy wiecznych łowów, więc teraz musisz ją śledzić. Problem leży w tym, że dziewczyna postanowiła jechać metrem, a nie samochodem. Masz nie tylko mało czasu, ale przede wszystkim nie możesz stracić z oczu wagonika nawet na chwilę, gdyż misja





MISJA 27

więc nie załamuj się, jeśli nie wyjdzie Ci kilka razy.

Misja 16

### GUNS IN THE TRUNK

Pierwsza część misji składa się z prostej do wykonania roboty – trzeba dojechać tylko w wyznaczone na mapie miejsce po broń. Druga część to podjechanie do budynku, który jest otoczony murkiem od ulicy (także zaznaczony na mapie). Tam właśnie masz zabrać towar ze swojego bagażnika. Brzmi bardzo, ale to bardzo uważaj na policję, gdyż czają się prawie za każdym zakrętem. Staraj się jechać praktycznie nieuważonym, ale nie tak, aby jechać przeciwnie obok nich, tylko w ogóle nie spotykać, ponieważ rzucają się w pościg za Tobą, gdy tylko Cię zobaczą.

Misja 14

### THE CASINO JOB

Dość łatwa misja. Jedź sobie powoli nie spiesząc się podjedź pod kasyno, skąd zabierz trzech ludzi. Potem czym prędzej stamtąd zmiataj i pamiętaj, że musisz zgubić policję, zanim zakończysz misję. Dojedź do magazynu, tam odstawisz gostków.

Misja 15

### THE BRIEFCASE IN THE PICKUP

To dość oryginalna misja. Zmieniasz furę na zdezelowanego pickup'a, na tyle którego wieziesz wybuchową paczuszkę. Bomba, która musisz dostarczyć na miejsce jest bardzo delikatna, więc każda mocniejsza stłuczka i masz zapewniony darmowy lot nad miastem. Musisz też bardzo uważać na policjantów, którzy chyba zwietrzyli co przewozisz i ganiają Cię od samego początku. Mimo tego, że czasu nie masz ograniczonego, to musisz dojechać na miejsce bez ogona i w jednym kawałku. Misja nie należy do łatwych,

Misja 17

### VISIT TO THE MALL

Misję zaczynasz w swoim stałym miejscu, skąd skieruj się prosto do „zajezdni w środku budynku". Po dojechaniu na miejsce odbierzesz swoich trzech kumpli. Wtedy spadaj jak najdalej, bo ktoś zadzwonił po gliny i zrobiło się tłoczno. Uciekając masz bardzo dużo czasu, ale staraj się gubić patrole policyjne z zbędnych stłuczek, gdyż energii samochodu masz mało. Aby zakończyć pozytywnie misję musisz podjechać we wskazane miejsce, koniecznie bez ogona.

Misja 18

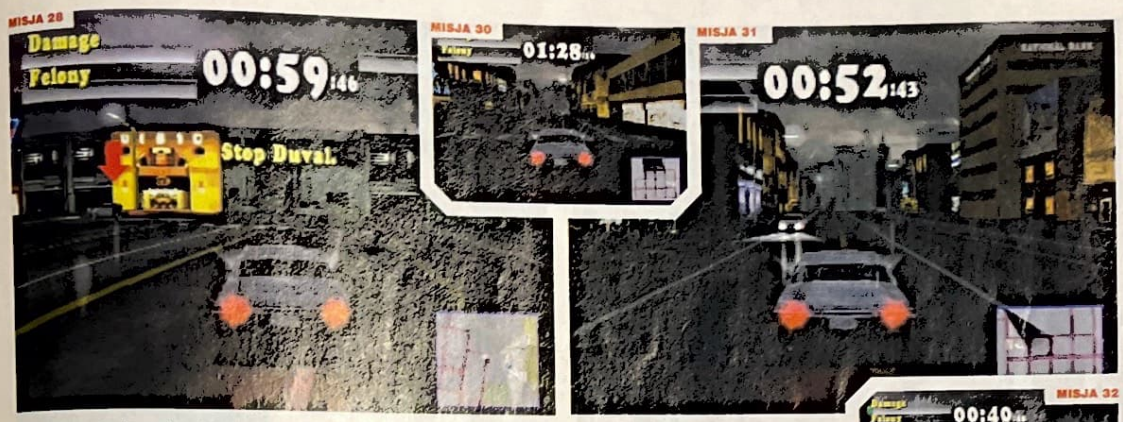
### TAXI!

Fajna misja i to z kilku powodów. Wcielasz się w rolę taksówkarza, którego zadaniem jest nastraszenie klienta. W prawym-górnym rogu ekranu jest pasek „Freak", który symbolizuje stan psychiczny Twojego pasażera. Musisz jeździć jak najbardziej brawurowo i niebezpiecznie, kręcić bączki, uderzać w ściany i powodować drogowe karambole. Nie musisz się obawiać o swój samochód – wiadomo, amerykańskie taksówki są naprawdę mocne.

Misja 19

### IN THE PICKUP

Fajny pomysł na misję, ale ryzyko okazuje się po kilku chwilach trochę zbyt duże. W bagażniku masz paczkę pełną




MISJA 28

MISJA 30

MISJA 31

materiałów wybuchowych. Jeśli zbyt mocno zniszczysz samochód, wylecisz w powietrze. Jedź powoli w stronę magazynów w Chinatown, unikając jednocześnie policji. Jeśli Cię zauważą, zaczną atakować jak kamikadze.

Misja 20

### COSY TO THE CHOPPER

Najpierw podejdź po znajomego kolesia i dojedź z nim we wskazane miejsce, gdzie czeka na niego helikopter. W tej misji masz trzy główne przeszkody – czas, którego Ci poskąpiono, policję, która ciągle wisi Ci na karku i jeszcze pogodę. Jak wiadomo, nawierzchnia drogi po deszczu jest dość śliska i przez to będziesz miał utrudnione szybkie wchodzenie w zakręty. Dobrze jest przy zakrętach przytrzymywać klawisz L1.

Misja 21

### THE CHINA TOWN PICK UP

Misja dość zróżnicowana – najpierw przejedziesz kawałek w odpowiednim czasie po dwóch gostków, a potem z nimi w następne wyznaczone na mapie miejsce. Oczywiście na oba te miejsca musisz stawiać się bez policji, gdyż inaczej będziesz proszony o zgubienie ogona.

Misja 22

### THE MERCY MISSION

Dość zawodna misja. Będziesz musiał jeździć po całym mieście od jednej do drugiej budki telefonicznej, gdzie będziesz otrzymywał coraz to nowe wskazówki, gdzie jechać dalej. Niestety, aby Ci uprzykrzyć życie masz naprawdę mało czasu na przejeżdżanie tych punktów i dodatkowo na ogonie kurę glin, w tej misji wyjątkowo agresywnych i upartych. Jedyną pociechą jest to, że możesz się z nimi mełdować w wymaganych punktach.

Misja 23

### THE SET UP

Jedź szybko do garażu, gdyż masz naprawdę mało czasu. Gdy dojedziesz na miejsce, okaże się, że to jest pułapka, więc uciekaj stamtąd ile sił w kołach. Musisz teraz dotrzeć do swojego motelu. W garażu uważaj też na liczne podjazdy, przez które tłoczywiście nieuważną i zbyt szybką jazdę możesz mieć poważny w pasek. Pamiętaj też o glinach, których koniecznie musisz zgubić przed wjazdem do garażu.

Misja 24

### THE HYDE STREET PICK UP

Musisz się streszczać, bo czasu masz mało. Trzeba dojechać spory kawałek drogi w złych warunkach atmosferycznych do przystanku końcowego tramwaju. Czekaj tam na gostka wysiadającego z kolejki. Gdy wsiądzie do Twojego samochodu, nagle pojawią się dwa radiowozy, które zaczną Cię ścigać. Uciekaj razem z kumplem tak, aby zgubić pościg, jednocześnie kierując się do wyznaczonego na mapie punktu. Jest to podziemny garaż, do którego wjedź bez „eskorty", a pozytywnie zakończysz misję.

Misja 25

### TANNER AND SLATER

Tym razem troszkę łatwiejsza misja polegająca na załatwieniu kierowcy o imieniu Slater. Podobnie jak przy odbijaniu więźnia, tak i tu musisz rozwalić samochód ściganego. Tym razem gostek jest strasznym lamerem i dogonienie i rozwalenie go będzie banałem. Warto uderzać w bok przy tylnych kołach, a pasek Damage jego samochodu szybko się zapełni.

MISJA 32

## LOS ANGELES

Pierwszą rzeczą jaką zauważysz w LA, jest wielkość tego miasta. Może nie wygląda okazale na mapie, ale te proste ciągną się przez wieczność i często, jakby to powiedzieć, są nieco nudne. A dzięki temu, że jest tu przwie zawsze ciemno, bardzo trudno dojrzeć koniec drogi. Nagle odkrywasz, że pędzisz prosto na drapacz chmur i widzisz, że chodniki są tam szersze niż zazwyczaj. Przegzpiasz zakręt i wpadasz przez szybę frontową do WalMart. Nie polecamy. Jedź ostrożnie.

Misja 26

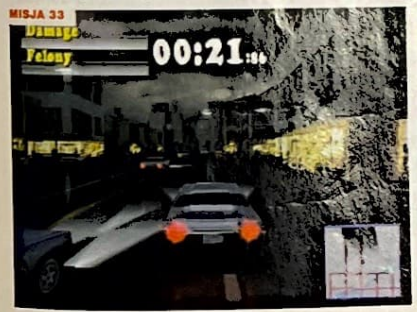
### STEAL A COP CAR

Chyba Cię pogięło, żeby kraść wóz policjantom. Cóż, skoro już to zrobiłeś, to teraz musisz z nim uciec. Podążaj przez autostradę, gdyż przez miasto możesz nie zdążyć (mało czasu), po czym uważając na patrole dojedź do miejsca wyznaczonego na mapie. Postaraj się nie złapać ogona, bo będziesz miał naprawdę mało czasu na ich zgubienie.

Misja 27

### LUCKY TO THE DOC'S

Na początku wciśnij kółko i daj ostro po garach, gdyż masz mało czasu. Jedź za strzałką, a po dojechaniu na miejsce poczekaj na trzech kolesi. Gdy już wsiądą zawieź ich blisko miejsca, gdzie zaczynałeś misję. Policji prawie nie widać na ulicach, więc nie powinieneś mieć wielkich z nimi kłopotów. Cała trudność w tej misji polega na zmieszczeniu się w wyznaczonym czasie.




MISJA 33

MISJA 34

zakończy się niepowodzeniem. Policją się nie przejmuj, gdyż ważniejszy jest cel misji.

## SAN FRANCISCO

Frisco zawiera mnóstwo olbrzymich-wspaniałych-długich prostych. Problem tkwi w tym, że są podzielone raczej wysokimi skokami.

Pamiętasz Steviego McQueena w „Bullicie"? Będziesz miał też trudniejszy w prowadzeniu samochód, niż ten, którym jeździłeś w Miami. Przynajmniej jest szybszy, choć nie wiem czy to zaleta. Sam to ocenisz, gdy będziesz fruwał nad ulicami miasta. Obecność mostu Golden Gate to też fajna rzecz. Użyj opcji Take A Ride, żeby poznać miasto, dzięki czemu będziesz lepiej radził sobie w samych misjach.

**Misja 14**

### THE CASINO JOB

Dość łatwa misja. Jedź sobie powoli nie spiesząc się podjedź pod kasyno, skąd zabierz trzech ludzi. Potem czym prędzej stamtąd zmiataj i pamiętaj, że musisz zgubić policję, zanim zakończysz misję. Dojedź do magazynu, tam odstawisz gostków.

**Misja 15**

### THE BRIEFCASE IN THE PICKUP

To dość oryginalna misja. Zmieniasz furę na zdezelowanego pickup'a, na tyle którego wieziesz wybuchową paczuszkę. Bomba, która musisz dostarczyć na miejsce jest bardzo delikatna, więc każda mocniejsza stłuczka i masz zapewniony darmowy lot nad miastem. Musisz też bardzo uważać na policjantów, którzy chyba zwietrzyli co przewozisz i ganiają Cię od samego początku. Mimo tego, że czasu nie masz ograniczonego, to musisz dojechać na miejsce bez ogona i w jednym kawałku. Misja nie należy do łatwych,

więc nie załamuj się, jeśli nie wyjdzie Ci kilka razy.

**Misja 16**

### GUNS IN THE TRUNK

Pierwsza część misji składa się z prostej do wykonania roboty – trzeba dojechać tylko w wyznaczone na mapie miejsce po broń. Druga część to podjechanie do budynku, który jest ogrodzony murkiem od ulicy (także zaznaczony na mapie). Tam właśnie masz zawieźć towar ze swojego bagażnika. Bardzo, ale to bardzo uważaj na policję, gdyż czają się prawie za każdym zakrętem. Staraj się jechać praktycznie niezauważonym, ale nie tak, aby jechać przeciwnie obok nich, tylko w ogóle ich nie spotykać, ponieważ rzucają się w pościg za Tobą, gdy tylko Cię zobaczą.

**Misja 17**

### VISIT TO THE MALL

Misję zaczynasz w swoim stałym miejscu, skąd skieruj się prosto do „zajezdni w środku budynku". Po dojechaniu na miejsce odbierzesz swoich trzech kumpli. Wtedy spadaj jak najdalej, bo kto zadzwonił po gliny i zrobiło się tłoczno. Uciekając masz bardzo dużo czasu, ale staraj się gubić patrole policyjne z zbędnych stłuczek, gdyż energii samochodu masz mało. Aby zakończyć pozytywnie misję musisz podjechać we wskazane miejsce, koniecznie bez ogona.

**Misja 18**

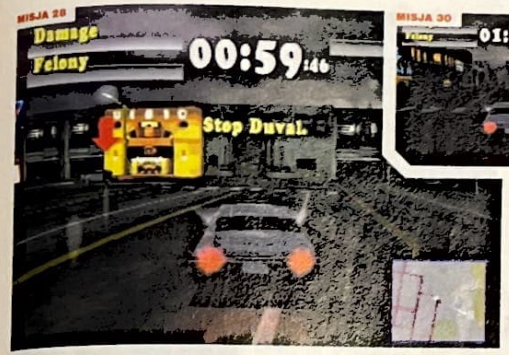
### TAXI!

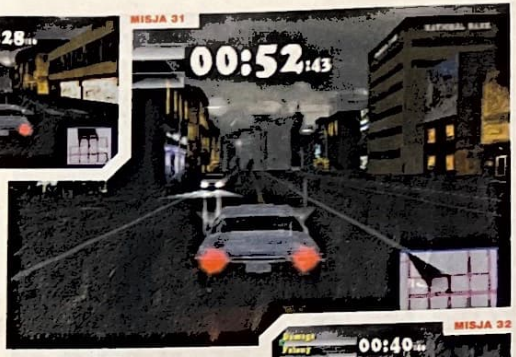
Fajna misja i to z kilku powodów. Wcielasz się w rolę taksówkarza, którego zadaniem jest nastraszenie klienta. W prawym-górnym rogu ekranu jest pasek „Freak", który symbolizuje stan psychiczny Twojego pasażera. Musisz jeździć jak najbardziej brawurowo i niebezpiecznie, kręcić bączki, uderzać w ściany, powodować drogowe karambole. Nie musisz się obawiać o swój samochód – wiadomo, amerykańskie taksówki są naprawdę mocne.

**Misja 19**

### IN THE PICKUP

Fajny pomysł na misję, ale ryzyko okazuje się po kilku chwilach trochę zbyt duże. W bagażniku masz paczkę pełną materiałów wybuchowych. Jeśli zbyt mocno zniszczysz samochód, wylecisz w powietrze. Jedź powoli w stronę magazynów w Chinatown, unikając jednocześnie policji. Jeśli Cię zauważą, zaczną atakować jak kamikadze.





**Misja 20**

### COSY TO THE CHOPPER

Najpierw podejdź po znajomego kolesia i dojedź z nim we wskazane miejsce, gdzie czeka na niego helikopter. W tej misji masz trzy główne przeszkody – czas, którego Ci poskąpiono, policję, która ciągle wisi Ci na karku i jeszcze pogodę. Jak wiadomo, nawierzchnia dróg po deszczu jest dość śliska i przez to będziesz miał utrudnione szybkie wchodzenie w zakręty. Dobrze jest przy zakrętach przytrzymywać klawisz L1.

**Misja 21**

### THE CHINA TOWN PICK UP

Misja dość zróżnicowana – najpierw przejedziesz kawałek w odpowiednim czasie po dwóch gostków, a potem z nimi w następne wyznaczone na mapie miejsce. Oczywiście na oba te miejsca musisz stawiać się bez policji, gdyż inaczej będziesz proszony o zgubienie ogona.

**Misja 22**

### THE MERCY MISSION

Dość zakręcona misja. Będziesz musiał jeździć po całym mieście od jednej do drugiej budki telefonicznej, gdzie będziesz otrzymywał coraz to nowe wskazówki, gdzie jechać dalej. Niestety, aby Ci uprzykrzyć życie masz naprawdę mało czasu na przejeżdżanie tych odcinków i dodatkowo na ogonie kupę glin, w tej misji wyjątkowo agresywnych i upartych. Jedyną pociechą jest to, że możesz się z nimi meldować w wymaganych punktach.

**Misja 23**

### THE SET UP

Jedź szybko do garażu, gdyż masz naprawdę mało czasu. Gdy dojedziesz na miejsce, okaże się, że to jest pułapka, więc uciekaj stamtąd ile sił w kołach. Musisz teraz dotrzeć do swojego motelu. W garażu uwzględnia na liczne podjazdy, przez które musisz wiście nieuważną i zbyt szybką jazdę) możesz mieć poważny wypadek. Pamiętaj też o glinach, których koniecznie musisz zgubić przed wjazdem do garażu.

**Misja 24**

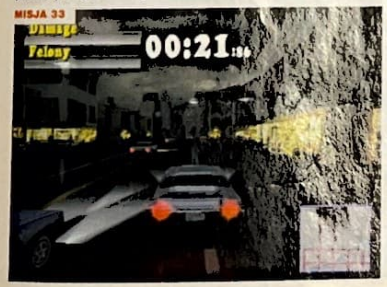
### THE HYDE STREET PICK UP

Musisz się streszczać, bo czasu masz mało. Trzeba dojechać spory kawałek drogi w złych warunkach atmosferycznych do przystanku końcowego tramwaju. Czekaj tam na gostka wysiadającego z kolejki. Gdy wsiądzie do Twojego samochodu, nagle pojawią się dwa radiowozy, które zaczną Cię ścigać. Uciekaj razem z kumplem tak, aby zgubić pościg, jednocześnie kierując się do wyznaczonego na mapie punktu. Jest to podziemny garaż, do którego wjedź bez „eskorty", a pozytywnie zakończysz misję.

**Misja 25**

### TANNER AND SLATER

Tym razem troszkę łatwiejsza misja polegająca na załatwieniu kierowcy o imieniu Slater. Podobnie jak przy odbijaniu więźnia, tak i tu musisz rozwalić samochód ściganego. Tym razem gostek jest strasznym lamerem i dogonienie i rozwalenie go będzie banałem. Warto uderzać w bok przy tylnych kołach, a pasek Damage jego samochodu szybko się zapełni.



## LOS ANGELES

Pierwszą rzeczą jaką zauważysz w LA, jest wielkość tego miasta. Może nie wygląda okazale na mapie, ale te proste ciągną się przez wieczność i często, jakby to powiedzieć, są nieco nudne. A dzięki temu, że jest tu przede wszystkim ciemno, bardzo trudno dojrzeć koniec drogi. Nagle odkrywasz, że pędzisz prosto na drapacz chmur i widzisz, że chodniki są tam szersze niż zazwyczaj. Przegrzebisz zakręt i wpadasz przez szybę frontową do WalMart. Nie polecamy. Jedź ostrożnie.

**Misja 26**

### STEAL A COP CAR

Chyba Cię pogięło, żeby kraść wóz policjantom. Cóż, skoro już to zrobiłeś, to teraz musisz z nim uciec. Podążaj przez autostradę, gdyż przez miasto możesz nie zdążyć (mało czasu), po czym uważając na patrole dojedź do miejsca wyznaczonego na mapie. Postaraj się nie złapać ogona, bo będziesz miał naprawdę mało czasu na ich zgubienie.

**Misja 27**

### LUCKY TO THE DOC'S

Na początku wciśnij kółko i daj ostro po garach, gdyż masz mało czasu. Jedź za strzałką, a po dojechaniu na miejsce poczekaj na trzech kolesi. Gdy już wsiądą zawieź ich blisko miejsca, gdzie zaczynałeś misję. Policji prawie nie widać na ulicach, więc nie powinieneś mieć wielkich z nimi kłopotów. Cała trudność w tej misji polega na zmieszczeniu się w wyznaczonym czasie.

MISJA 28

MISJA 33

Misja 28
### THE CHASE
Misja polegająca na zniszczeniu samochodu, który Ci ucieka. Kierowca tego auta jest niezły, więc dobrym sposobem jest ścinanie zakrętów i uderzanie go w tył. Musisz tak zrobić kilka razy, pamiętaj jednak, aby nie jechać zbyt blisko niego, gdyż gość może zrobić gwałtowny skręt w boczną uliczkę i Cię zostawić.

Misja 29
### MAYA
Kolejna misja, w której czasu dużo nie masz i musisz jechać po dwóch gostków jak najszybciej. Z nimi znów w szybkim tempie w kolejne wyznaczone na mapie miejsce. Tu także policji praktycznie nie uświadczysz, ale głównym ograniczeniem dla opieszałskich jest upływający czas. Jeśli w czasie jazdy choć raz się gdzieś „wywalisz", to nie licz na to, że zdążysz na czas przybyć na miejsce.

Misja 30
### THE MADDOK HIT
To jest moja ulubiona misja. Polega na jak najszybszym dotarciu do piętrowego garażu, gdzie będzie czekało na Ciebie trzech kumpli. Razem z nimi zmykaj szybko pod kino, gdzie mają kogoś sprzątnąć. Po załatwieniu mokrej roboty uciekaj na drugi koniec miasta, do garażu. Policja, jak już wiesz, nie lubi Cię zbytnio, a w tej misji jakby jeszcze bardziej. Przyjdzie Ci się zmagać także z czasem, którego masz dość mało. Nie możesz też zakończyć misji z ogonem policjantów.

Misja 31
### LUCKY TO THE CRIB
Najpierw musisz podjechać po dwóch gostków, których zawieź w wyznaczone miejsce na drugim końcu miasta. Gdy załatwią sprawę po cichu dołączy do nich trzeci koleś. Zabierz wszystkich w wyznaczone miejsce, uważając oczywiście, aby na miejsce wysadzenia nie przyjechać z ogonem.

Misja 32
### THE BEVERLY HILLS GETAWAY
Masz minutę na dotarcie do Beverly Hills pod niezłą chałupę, z której wyjdzie trzech kolesi. Wsiądą do Twojego samochodu i razem z nimi pojedź do kolejnego wyznaczonego miejsca. Po drodze, na jednym ze skrzyżowań wpadniesz w pułapkę – dwa radiowozy już czekają na Ciebie na skrzyżowaniu. Na szczęście na mapie pokaże się kolejny punkt, do którego musisz dotrzeć. Po drodze uważaj na policję, nie daj się zatrzymać przez zapory i unikaj uszkodzeń – samochód nie jest z tytanu, a gliniarze ciągle wzywają posiłki. Pocieszeniem w tej misji jest fakt, że czas na odebranie chłopaków z willi jest nieograniczony, co niestety ulatnia się mają tylko w niewielkim stopniu.

Misja 33
### THE TEST RUN
Ta misja polega na dojechaniu do Beverly Hills, aby tam spotkać się z jakimś gościem. Jest to chyba najprostsza misja w jaką grałem. Nie przeszkadza Ci żadna policja, czas masz nieograniczony – nic tylko jechać sobie spacerkiem i zwiedzać ulice Los Angeles.

MISJA 28

MISJA 30

MISJA 37

## NEW YORK
Niu Jork, dom żółtych taksówek i wrzeszczących ludzi. Bardzo ekscytujące miasto, tym bardziej, że suniesz ulicami ekstremalnie mocnym wozem. Wszystkie znaki są na jezdni, ale nie będziesz miał czasu, żeby na nie patrzeć, ponieważ misje wymagają niezwykłej koncentracji. To właśnie tutaj gra robi się naprawdę trudna. Słabe samochody, wytrzymujące jedynie kilka stłuczek, albo banda gliniarzy siedząca Ci na karku. Coś w stylu „Posterunku przy Hill Street". Użyj opcji Take A Ride, żeby pozwiedzać miasto.

Misja 34
### GRAND CENTRAL STATION SWITCH
Najpierw dojedź na spotkanie ze swoim kumplem. Dostaniesz od niego klucz do schowka w Grand Cental. Największym utrudnieniem są w tej misji czarne samochody, które Cię śledzą. Musisz się ich pozbyć, zanim narobią Ci kłopotów.

Misja 35
### LUTHER'S HEAP OF JUNK
Kolejna niewiarygodnie łatwa misja. Tym razem mamy za zadanie podjechać ładnym samochodzikiem do portu. W tej misji prawie nie ma policji, a jeśli już nawet ich spotkasz, to nie zaczną Cię od razu gonić. Czas jest nieograniczony i właśnie dlatego możesz sobie pooglądać miasto.

Misja 36
### THE ACCIDENT
Znów nie ma co się rozpisywać – podobnie jak w kilku poprzednich misjach masz do rozwalenia samochód gościa, który Ci ucieka. Trzeba mu przyznać, że jest niezłym kierowcą, więc zadanie to nie przyjdzie Ci łatwo. Pamiętaj też o ścinaniu zakrętów i odpowiednim używaniu klawisza L1 na zakrętach.

Misja 37
### THE RESCUE
Tę misję zaczynasz w strugach deszczu i w ciągu 2,5 minuty musisz dotrzeć do przystani, gdzie będzie czekało na Ciebie trzech facetów. Po ich zabraniu uciekaj przed policją do wyznaczonego przez strzałkę miejsca. Droga nie będzie łatwa, ponieważ gliny ustawiają na drogach blokady i zaprzęgli do pogoni kilku pojazdów. Po kilku próbach na pewno sobie poradzisz, gdyż w gruncie rzeczy misja nie jest trudna.

Misja 38
### TAKE A CAB
Po raz kolejny wsiądziesz w taksówkę, tym razem jednak musisz ją odstawić we wskazane miejsce, w jak najlepszym stanie (postaraj się je jak najmniej zniszczyć). Postaraj się wyjechać na autostradę, gdyż dzięki temu nie tylko oszczędzisz sporo czasu, ale też będzie mniej glin.

Misja 39
### TRASH GRANGER'S WHEEL'S
Tym razem Twoim zadaniem jest jak najszybsze dojechanie do samochodu zaparkowanego niedaleko. Masz za zadanie zniszczyć go, a potem dojechać niezauważonym do swojej kryjówki. Misja bardzo trudna nie jest, ale jak zaczniesz za bardzo bawić się z policją, możesz znacznie utrudnić sobie życie.

Misja 40
### TAKE OUT GRANGER'S BOYS
Misja pościgowa. Raczej trudna, a to ze względu na to, że musisz ścigać cztery samochody. Postaraj się rozwalać je raczej o budynki, niż próbować rozbić swoim wozem. Nie wytrzyma takich zniszczeń. Potem musisz jeszcze wyjść z tego cało. Policja raczej Ci w tym nie pomoże. Ruszaj się, albo skończysz jako ofiara karambolu.

Misja 41
### THE NEGATIVES
Jeszcze jedna misja, gdzie musimy wcielić się w rolę niszczyciela czyjejś własności. Tym razem jednak gość jest najlepszy z tych wszystkich, z którymi miałeś do czynienia dotychczas. Początkowo będziesz musiał nieźle się napocić, aby go dostać, gdyż facet bardzo sprytnie reaguje na Twoje manewry i odpowiednio im przeciwdziała. Potrafi bardzo sprytnie umknąć w boczną uliczkę, ściąć zakręt w ostatniej chwili i zmusić Cię, abyś władował się w kilka samochodów na skrzyżowaniu. Jednym słowem słaby gościu nie jest! Na każdego jest jednak sposób i każdy robi błędy – wykorzystaj je i zakończysz misję z wynikiem pozytywnym. Wiedz też, że lepiej poczekać na dogodny moment i uderzać mocniej mało, niż za wszelką cenę stukać gościa kilka razy.

Misja 42
### RITE OF PASSAGE
Po prostu masz rozwalić kilka samochodów przeciwnego gangu. Masz mało czasu, ale przede wszystkim mało energii, którą mógłby spożytkować na stukanie innych samochodów.

Misja 43
### THE ALI SITUATION
W tej misji musisz odstawić do domu Aliego. Aby tego dokonać jedź i na nic nie zważaj, cały czas kierując się w stronę punktu na mapie. Po dojechaniu do dość dużego budynku Ali sam wsiądzie do Twojej bryki. Razem z nim pojedź do miejsca, gdzie zaczynałeś misję. Uważaj na policję i czarne limuzyny, gdyż i jedni i drudzy nie darzą Cię sympatią i chcą za wszelką cenę przeszkodzić Ci w wykonaniu misji.

Misja 44
### THE PRESIDENT'S RUN
Zdecydowanie najtrudniejsza misja w grze. Męczyłem się nad nią chyba 30 razy, ale w końcu po wielu bojach udało się. Co w niej takiego trudnego? Misja polega na odstawieniu prezydenta do podziemnego garażu, gdzie Twoi kumple resztę załatwią. Rzecz w tym, że dojechanie do wyznaczonego miejsc graniczy niemal z cudem. Dostajesz bowiem czarną furę, która rozpędza się tylko do 60 km/h, a przy tym policja może jechać do 160 km/h. Szansę na ucieczkę były więc niewielkie. A żeby było śmieszniej masz na karku jeszcze tajniaków w czarnych limuzynach, którzy nie znają słowa „litość" w masakrowaniu Twojego samochodu. W całym mieście są tylko blokady, blokady i masa radiowozów, a tak w ogóle to wydaje się, że nas wszystko i wszyscy ganiają, podczas gdy Ty zdążasz tylko przyglądać się jak pasek Damage zapełnia się w zastraszającym tempie. To już ostatnia misja, po niej obejrzysz sobie zasłużone demko i odejdziesz na zasłużone wakacje.

## PIRAT DROGOWY
**Oczywiste jest to, że Driver zawiera zwyczajowy zestaw cheatów dla tych z Was, którzy mają poważne kłopoty z bardziej wymagającymi misjami. Kod na nietykalność to dość fajna sprawa, bo nie zmniejsza za bardzo samej grywalności. Czyni grę zdecydowanie łatwiejszą, ale miej na uwadze, że odporność na gliny czyni ją praktycznie bezcelową. Jeśli chcesz użyć cheatów, wpisz poniższe kody na ekranie głównym. Powinieneś usłyszeć dźwięk, oznaczający poprawne wprowadzenie kodu. Teraz możesz je włączać i wyłączać z poziomu Cheat Menu.**

**Nietykalność:**
**L2, L2, R2, R2, L2, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1, L1.**

**Żadnej policji:**
**L1, L2, R1, R1, R1, R1, L2, L2, R1, R1, L1, L1, R2.**

**Sterowanie tylnymi kołami:**
**R1, R1, R1, R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R1, L2, L1.**

**Wysokie zawieszenie:**
**R2, L2, R1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, L2, L1, R2, R1.**

**Mini-samochody:**
**R1, R2, R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, R1, L2, L2, L2.**

**Obraz do góry nogami:**
**R2, R2, R1, L2, L1, R2, L2, L1, R2, R2, L2, R2, L1.**

**Lista płac:**
**L1, L2, R1, R2, L1, R1, R2, L2, R1, R2, L1, L2, R1.**

MISJA 42

MISJA 43

MISJA 44

NA TYM CD

# APE ESCAPE

**Dwa poziomy małpiego szaleństwa oczekują Was** w naszym pokaźnym demo Ape Escape.

**Będziecie też mieć szansę wypróbowania kilku z wielu pomysłowych gadżetów gry.**

**NA CD** Czy to jest największe demo na krążku, czy co? No cóż, przynajmniej dopóki ocenia się to po tym, że gra się w nie dłużej niż w pozostałe dema i nie ma żadnych ograniczeń czasowych, to tak właśnie jest. Ha ha ha ha ha. Chrząknięcie.

Ale nie zmienia to faktu, że demo *Ape Escape* jest bezużyteczne, jeśli nie macie pada analogowego/Dual Shock. Bez któregoś z tych dwóch nie istnieje możliwość zagrania w tę grę. Jeśli chcecie, to możecie to nazwać cynicznym marketingiem, ale ten unikatowy system sterowania, zamiast zniechęcać do gry uczynił z niej natychmiastową klasykę.

W demo macie do przebycia pełne dwa poziomy i jesteście dopuszczeni do swobodnego wędrowania po wspaniałym obszarze treningowym, gdzie możecie wypróbować dosyć wyjątkowy, zdalnie sterowany samochód oraz wirująco-latające coś łopatkowego. Potem możecie powrócić do dwóch poziomów i zebrać wszystkie małpy, ponieważ każdy z poziomów zawiera parę bezczelnych szympansów, kryjących się w trudno dostępnych miejscach.

Sama gra wiodła dotychczas dosyć spokojny żywot. Została wydana bez zbytniej pompy i uroczystości, ale potem została uznana za mistrzowską przez wszystkie ważniejsze magazyny poświęcone grom wideo (a więc także nas i Oficjalny PlayStation Magazyn) i zdobyła dosyć szerokie grono odbiorców. Wygląda na to, że kiedy my rozkochwaliśmy się w naszej *Spyro The Dragon* i nie mogliśmy się nasycić *Crash Bandicoot* 1, 2 i 3, maniacy platformowi szukali czegoś nowego, w czym mogliby zatopić zęby – a ta gra pasuje im jak ulał. Zacznijmy od tego, że humor gry faktycznie działa, rozgrywka faktycznie sprawia przyjemność, a zmaganie się z systemem sterowania jest zabawne, ale jest tu również tak wiele nowych sztuczek do nauczenia się oraz gadżetów do zabawy, że kiedy już się zacznie grać, to z trudem można ją odłożyć na miejsce.

Jeśli zatem chcecie dać się wciągnąć przez tę wyraźnie uzależniającą substancję, to nie krępujcie się.

## NESSIE

**Popatrzcie – jest prehistoryczny, pływa, jest wykonany z gumy, a cuchnie jak zielona ryba... no dobra, może to wszystko literatura, ale cicho. W tej wspaniałej grze występuje potwór z Loch Ness! Tak! I nie tylko w tej grze, ale także w tym WSPANIAŁYM DEMO! YES! YES! YES! Ale mimo wszystko potrafi on być bardzo pomocny – sprawdźcie tę małpę.**

## WYZWANIA

**Kiedy po raz pierwszy zaczynasz grać, powinieneś...**
**Schwytać trzy małpy na pierwszym poziomie w czasie poniżej pięciu minut.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Mieć ukończone oba poziomy, mając schwytane WSZYSTKIE małpy.**

**Weterani powinni...**
**Zebrać wszystkie małpy i przedmioty bez utraty życia.**

**[1-3] Chociaż w grze masz więcej do czynienia z gadżetami niż z czymkolwiek innym, to dwoma najważniejszymi w zastosowaniu jest kij do ogłuszania i sieć – która przekształca się w wodzie.**

**[1-2] Gadżet łopatkowo-wirująco-latający bardziej niż cokolwiek innego pozwala Ci pokrążyć kołuskiem po podzie, więcej niż to zwykle robisz.**

## SIEĆ PODWODNA

**Sposób chwytania małp jest prosty. Uderzamy ją kijem i chwytamy za pomocą sieci. Na szczęście jednak, kiedy trafimy do wody, sieć zmienia się z siatki na kiju w sieć typu rybackiego.**

**[1-2] Zdalnie sterowany samochód jest jednym z najlepszych gadżetów do zabawy. Znajdziecie go w Strefie Treningowej.**

## STEROWANIE

**To są podstawowe elementy sterowania. Aby jednak odnieść sukces, będziecie musieli opanować arkana sztuki ślizgania się.**

| | |
|---|---|
| Lewy drążek analogowy | Ruch we wszystkich kierunkach |
| Prawy drążek analogowy | Działanie we wszystkich kierunkach |
| SELECT | Przypisanie gadżetu do przycisku |
| R1/R2 | Skok |
| L2 | Powiększenie/pomniejszenie obrazu |
| D-pad | Poruszanie kamerą |

## GADŻETY

**Kluczem do sukcesu w *Ape Escape* i przejścia przez całą grę jest opanowanie gadżetów, które dostarcza nam Profesor i jego sympatyczna asystentka. Z centralnego poziomu zaginającego udaj się do sali treningowej i wykonaj zestaw prostych zadań, aby zaznajomić się ze sterowanym zdalnie samochodem, Latającym Kijem i Siecią Wodną.**

## JAK TO DZIAŁA

**To demo Ape Escape jest wielowarstwowe – zawiera nie tylko dwa poziomy gry, ale także sam w sobie imponujący obszar treningowy. Można się po prostu powłóczyć po terenie bez celu, albo można posłużyć się naszym przewodnikiem, aby znaleźć najszybszą drogę przez wiele rozdziałów tego demo. Wybór, jak to się mawia, należy do Ciebie...**

**[1] Nasyć oczy zdumiewającym intro, pamiętając że jest ono renderowane w czasie rzeczywistym.**

**[2] Następnie wskocz wprost na poziom i zaznajom się ze sterowaniem.**

**[3] Wykorzystaj swe nowo nabyte umiejętności do schwytania wymaganych trzech małp.**

**[4] Zamiast przeskakiwać na następny poziom, zawróć i udaj się na obszar treningowy.**

**[5] Początkowo są tu do wypróbowania jedynie dwa gadżety. Podejdź do barwnych ekranów.**

**[6] Potem zabierz swe nowe nabytki na następny poziom i zacznij łapać małpy.**

**[7] Za pomocą małpiego radaru przyglądaj się bliżej poszczególnym człekokształtnym wrogom.**

**[8] Na drugim poziomie będziesz także musiał opanować Wodną Sieć.**

**[9] Na koniec wróć na każdy z poziomów i zbierz WSZYSTKIE małpy oraz przedmioty.**

# Ape Escape

**Dzięki pewnemu wynalazkowi,** małpy stały się hiperinteligentne. A teraz z zapałem godnym **szalonego naukowca dążą do zawładnięcia światem. To prawda!**

**[1] Twoja gałka to nie miecz świetlny. Najwyraźniej. [2] Małpy w opasce lodowcowej. [3] Lap małpy opalające się na plaży. [4] Bokseal [5] Włochaj analogowymi gałkami. [6] Brrrr.**

W prawdzie bohaterem gry *Ape Escape* jest mały urwis Spike, ale prawdziwymi gwiazdami są rozwrzeszczane, biegające i rozrzucające skórki od bananów małpiszony. Zadaniem Spike'a, a zarazem Twoim, jest wyłapanie całego tego towarzystwa, rozproszonego po różnych epokach. Na samym końcu czeka Cię przeprawa ze Spectre - sprytnym i złowrogim Małpim Królem we własnej osobie. Nie będzie to łatwe. Pierwszą przeszkodą jest przyzwyczajenie się do sterowania analogowym padem. Potem musisz się wyszkolić w obsłudze kolejnych gadżetów, w które wyposaży Cię profesor. W końcu musisz się nauczyć podkradać do uciekinierów, żeby złapać ich w sieć.

Podstawowa sprawa o której musisz wiedzieć chcąc zagrać w *Ape Escape*, to fakt, że nie da się grać w nią zwykłym padem. Gra po prostu takich nie obsługuje. Potrzebny Ci będzie Dual Shock albo jakikolwiek inny z dwiema analogowymi gałkami. Jedna z nich odpowiada za sterowanie naszym bohaterem, a drugą obsługujesz posiadane przez niego gadżety. Gra wykorzystuje też przyciski umieszczone pod gałkami (wciskasz po prostu gałkę w dół). Sterowanie w *Ape Escape* to nowa jakość w grach platformowych na PlayStation. Można np. biec w jednym kierunku, a siatką wymachiwać w drugim. Możliwości jest oczywiście więcej: wiosłowanie łódką, jazda zdalnie sterowanym samochodzikiem, pływanie pod wodą i strzelanie siatkami. Samo poruszanie się Spikiem nie odbiega od innych gier tego typu (np. *Spyro the Dragon*), ale wprowadzono tu kilka nowych rozwiązań np. wciśnięcie lewej gałki powoduje czołganie się, albo, gdy bohater siedzi w łódce, to każda gałka odpowiada za jedno wiosło, żeby więc płynąć do przodu trzeba równomiernie kręcić obiema gałkami.

Trójwymiarowe platformówki poprzedzające *Ape Escape* nie były zbyt głębokie, ani nie miały rozbudowanych poziomów. Gra nie staje się ani nudna, ani łatwa do przewidzenia, a to dzięki coraz to nowym zabawkom, inteligentnym małpom i prostym, ale efektownym zagadkom. Żywotność gry też nie budzi zastrzeżeń, każdy z siedemnastu leveli to tak naprawdę mały świat podzielony na podpoziomy. Widać wyraźnie, że twórcy gry włożyli mnóstwo pracy w to, żeby *Ape Escape* nie znużyła gracza w połowie zabawy. Nawet jeśli zaliczysz już dany poziom, zostaje w nim jeszcze dużo do zrobienia np. niektóre małpy można schwytać dopiero po otrzymaniu odpowiednich gadżetów (procy czy odrzutowego hoola-hoop), których na razie nie masz. Kiedy już otrzymasz potrzebną zabawkę, możesz wrócić do zaliczonego wcześniej świata i złapać kolejne małpy albo znaleźć poukrywane świecidełka, które zebrane w odpowiedniej ilości, dają dostęp do trzech dodatkowych podgierek. Jako ciekawostkę można potraktować fakt, że gra współpracuje z PocketStation. Czas w niego zagrać.

**GRA NIE STAJE SIĘ ANI NUDNA, ANI ŁATWA DO PRZEWIDZENIA. A TO DZIĘKI CORAZ TO NOWYM ZABAWKOM, INTELIGENTNYM MAŁPOM I PROSTYM, ALE EFEKTOWNYM ZAGADKOM.**





**[1] Rozwal kolumnę, żeby złapać małpę-rozrabiakę. [2-3] Latające rzeczy rozwalaj z procy. [4] Trzepnij małpa polarnego, to sobie odjedzie.**

## ZABAWECZKI

**Zaczynasz tylko z siatką i pałką, ale wkrótce nastąpi prawdziwy wysyp gadżetów - np. specjalną tarczą, śmigłem, procą i (oczywiście) małpi radar. Specjalne treningi pozwolą Ci się nauczyć stosowania nowych zabawek.**

**Ota professor. Tak jak przyjaciel Sonda - Q - serwuje nowe gadżety.**

**Dostaniesz kilka dobrych rad, jak używać tych urządzeń.**

**Pokręć gałką, a hoola-hoop zacznie się obracać, dodając Ci prędkości.**

**Nadeszła przypisać któreśkolwiek z ośmiu gadżetów pod cztery główne przyciski.**

**[1] Na tym specjalnym poziomie ścigasz się ze Spectre. [2] Zastrzel te pająkopodobne stwory z sufitu. [3] Uważaj na elektryczne węgorze.**

PlayStation Total

| WERDYKT | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Jasna, kolorowa i doskonale animowana | 9 |
| GRYWALNOŚĆ: | Różnorodność, oryginalność i mnóstwo zabawy | 9 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Na początku łatwo, stopniowo robi się coraz trudniejsza | 8 |

TERAZ **9** PSX 10

**Najlepszy platformer. Niesamowicie wciągający i grywalny. Niespodziewanie dużo świeżych pomysłów. Kup dual shocka tylko dla tej gry.**

**JEST TU JAK W PASIECE, Z WYJĄTKIEM TEGO, ŻE ZNACZYŁOBY TO, IŻ JEST TU PEŁNO PSZCZÓŁ. OCZYWIŚCIE. ALE TO NIEWAŻNE – POSTĘPUJCIE WEDŁUG NASZEGO PRZEWODNIKA PO APE ESCAPE I SCHWYTAJCIE ZE DWIE SETKI ŚMIERDZĄCYCH MAŁP.**

# APE ESCAPE

## POZIOM 1

ZAGINIONA KRAINA: POLE WYKOPALISKOWE

Jak łatwo przewidzieć, jest to łatwy poziom początkowy. Są tu cztery małpy, ale by przejść do następnego fragmentu gry wystarczą trzy. Łapiemy naszą sieć, podbiegamy do każdej z małp i chwytamy ją. Proste. A może nie. Jest tu jeszcze jeden futrzany blazen na urwisku po prawej stronie pola. Niestety, nie będziemy w stanie go schwytać do sieci, dopóki nie dostaniemy w ręce śmigła.

## POZIOM 2

ZAGINIONA KRAINA: WIDOKRĄG A

Jesteście gotowi zmoczyć sobie futra? Pierwsza małpa jest prosto przed nami, po drugiej stronie mostu, więc dajemy nura pod wodę. Drugą z nich zobaczymy, kiedy wypłyniemy dla zaczerpnięcia tchu. Jest tu i trzeci gibbon, na urwisku po prawej stronie tunelem, a czwarty nad wodą, naprzeciwko tego urwiska. I znowu, będzie nam potrzebne śmigło do schwytania piątej małpy, która kryje się w dziurze w urwisku po prawej, bezpośrednio przed nami po wyjściu z tunelu. Zanurkowanie z tego miejsca pośle nas tak głęboko pod wodę, że dojrzymy jeszcze jednego pawiana do schwytania w sieć.

## POZIOM 3

ZAGINIONA KRAINA: TEREN DINOZAURÓW

Wchodząc spokojnie po stoku namierzamy wejście, ale nie wchodzimy w nie, tylko kierujemy się w lewo po kilka pierwszych małp. Jedna jest obok wodospadu, kolejna kuli się za nim, a następna pod skorupą jaja pterodaktyla. Kierujemy się tunelem, aż zaniepokoimy dinozaura z małpą na grzbiecie (a więc to dlatego wymarły...). Drażnimy go, a wtedy zaszarżuje przed siebie, gubiąc przy tym małpiszona ze swego grzbietu. Chwytamy małpę. Poziom jest teraz oczyszczony, z wyjątkiem jednej małpy, kryjącej się w kącie.

Ostatniego kolesia nie będziemy w stanie złapać, dopóki nie wejdziemy w posiadanie procy. Rzucamy się przez drzwi w wejściu i zostajemy zatrzaśnięci w klatce. Aby się uwolnić, miotamy kamykiem w przełącznik po drugiej stronie, a następnie zestrzelwujemy małpę jadącą na dinozaurze. Kiedy małpa spadnie, chwytamy ją i to już wszystko.

## POZIOM 4

TAJEMNICZA EPOKA: GIĘTA DŻUNGLA

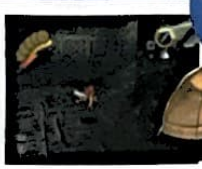
Małpy zaczynają być teraz trochę płochliwe, ale powinien nam trochę pomóc nasz małpi radar. Pierwszy małpiszon kryje się w trzecim gnieździe os po lewej. Ignorujemy wszelkie drzwi na tym obszarze i wygarniamy wszystkie małpy w obszarze głównym. Jedna z nich zwisa z drzewa, a następna siedzi na drągu. Trzeba też uważać, aby nie dać się trafić laserom. Wskakujemy do wody, płyniemy przez tunel i do pontonu, wiosłujemy do nabrzeża. Znaleźliście drewniany słup? Wspinamy się na niego po następną małpę, zeskakujemy do łódki i kierujemy się do drewnianego koła. Szybkie pstryknięcie wiosłem otwiera wrota i pozwala nam skoczyć przez nie do wody oraz schwytać małpę na trawie, przed nami. Na koniec znajdziemy kolejnego gibbona w obozowisku, na szczycie mostu z pni drzew.

I znowu, do ukończenia tego poziomu potrzebne nam będzie śmigło. Kierujemy się do drzwi obok wejścia i korzystamy ze sprężynującej platformy, aby przeskoczyć do małpy na trawie. Wskakujemy do wody i płyniemy w górę tunelu nie oznakowanego palami. Łapiemy małpę, która próbuje uciec w potrójnym sterowcu z naszym wyposażeniem. Jest tu jeszcze jeden zwierzak, dyndający na drzewie po naszej prawej stronie. Korzystamy z procy, aby go zestrzelić, a następnie korzystamy ze śmigła, aby dostać się na urwisko po ostatnią z małp.

## POZIOM 5

TAJEMNICZA EPOKA: TAJEMNICZE RUINY 1

Znaczna część tego poziomu jest zablokowana, jeśli nie mamy tego poręcznego śmigła. Najpierw chwytamy małpę czekającą na zewnątrz okręgu i kierujemy się po schodach w górę, ku budowli na ich szczycie. Wewnątrz znajdziemy brązowy kwadrat, który opuści nas na dół, do figli bardziej związanych z wodą. Nurkujemy i trzymając się poza zasięgiem wzroku małpy, płyniemy do mostu za zakrętem, a potem podkradamy się do niej od tyłu. Kierujemy się z powrotem do windy i skaczemy przez nią na stały ląd i do wielkiej okrągłej budowli. Zaraz za małymi fioletowymi diabełkami znajdziemy wyczekującą małpę. Chwytamy ją, dajemy susa nad zapadnią i pozwalamy jej spuścić nas na dół. Jest tu do przebycia poruszająca się platforma. Po jej drugiej stronie znajduje się małpa oraz platformy pozwalające przejść do kolejnego małpiszona. Na koniec zobaczymy małpę na szczycie stoku. Musimy ją złapać, aby móc z powrotem przedostać się do części głównej, gdzie znajdziemy kolejną małpę czekającą na zewnątrz. Po zdobyciu śmigła wracamy tu znowu, aby wyłapać niedobitki. Jeden jest wprost przed nami, potem za pomocą śmigła przeskakujemy nad murem i łapiemy małpę będącą pośrodku. Kolejnego małego łobuziaka znajdziemy przy obsługiwaniu generatorów wietrznych w wielkim hallu po lewej, a następnego na wąskiej półce powyżej. Jest tu jeszcze jedna, chowająca się po całym budynku na szczytach ruchomych kolumn – chwytamy ją i opadamy na lewo od najwyższej kolumny. Wcale się nie zabijamy, tylko lądujemy na niewielkiej platformie, gdzie siedzi zadowolona z siebie małpa.



## POZIOM 6

TAJEMNICZA EPOKA: TAJEMNICZE RUINY 2

Dajemy susa nad beczułkami, a potem pchamy kloc, aby otworzyć wrota i złapać małpę. Jest tu otwór w murze, przez który

cznik, aby złapać następnego gibbona. Ignorujemy drzwi przed nami i idziemy w lewo do kolejnej przybudówki, gdzie uderzeniem kija chwytamy jeszcze jednego dorodnego szympansa.

Powracamy tu za pomocą śmigła, a zdalnie sterowany samochód będzie oznaczać, że możemy przejść przez kolejne drzwi i wyłapać pozostałe futrzane kulki. Przejeżdżamy samochodem przez szczelinę w zielonej klatce przed nami i natrafiamy na łatwą zdobycz. Potem będziemy musieli wdrapać się do sadzawki po drugiej stronie wody i skorzystać ze śmigła. Wtedy poszybujemy do znajdującej się przed nami wieży, gdzie jest ostatnia małpa. Chodząc tam, dostaniemy się na kolejną platformę z przełącznikiem za szklaną płytą. Przyda się tutaj solidny kij.

## POZIOM 7

PIERWOTNY OCEAN: SKALISTA PLAŻA

To jest proste. Na plaży są cztery małpy. Dwie się bawią, następna jest na leżaku, a kolejna leży na hamaku. Po przejściu przez otwór wejściowy znajdziemy piątą, siedzącą na drugim końcu metalowego mostu. Ale ukończenie tego poziomu wymaga jeszcze trzech małp. Pierwsza jest po drugiej stronie metalowego mostu, w latającym

można zobaczyć czerwony przełącznik. Strzelamy w niego kamykiem z procy i przechodzimy przez most, który się pojawi. Potem skaczemy na ruchomą platformę i strzelamy w przełącznik po naszej lewej stronie. Kolejny most wiedzie do następnego futrzaka.

Zawracamy i idziemy w lewo przez most. Zabijamy wszystko na naszej drodze kilkoma uderzeniami kija i klepiemy przełącznik po prawej, aby otworzyć drzwi. Wewnątrz jest przełącznik, więc go uderzamy, aby schwytać małpę. Następnie powracamy na zewnątrz i uderzamy następny przełą-

statku. Druga siedzi na najwyższej pokładzie na drugim końcu mostu. Aby się tam dostać, należy skorzystać ze śmigła. Do następnego fragmentu będzie nam potrzebna obręcz szybkobieżna. Przechodzimy przez drzwi po drugiej stronie mostu i uderzamy znajdujące się wewnątrz koło, co powoduje otwarcie drzwi. Puszczamy wirującą obręcz szybkobieżne przez bramki krokietowe, aby złapać ostatnią małpę.

## POZIOM 8

PIERWOTNY OCEAN: PIERWOTNY OCEAN

Należy trafić małpę znajdującą się na grzbiecie rekina i złapać ją, kiedy spadnie. Następnie przepływamy przez szczelinę po prawej, wskakujemy na pierwszą platformę i dalej w górę, do łodygi fasoli. Małpa kryje się w trawie powyżej. Łapiemy ją i z powrotem wskakujemy do wody. Wesrujemy w górę stoku po naszej lewej i trafiamy na koło, a następnie korzystamy z obręczy szybkobieżnej, aby przemknąć przez most i złapać znajdującego się tam małpiszona. Ponownie wskakujemy do wody i łapiemy pływającą małpę. Potem płyniemy dalej prosto i chwytamy małpę po drugiej stronie.

## POZIOM 9

PIERWOTNY OCEAN: WYSPA GARGURINA

Strzelamy kamykiem w potwora i spokojnie przechodzimy przez rozdziawioną paszczę. Pierwsza małpa jest na rampie po lewej, trzeba jedynie uważać na beczki. Zeskakujemy z rampy i przechodzimy przez drzwi po prawej. Kierujemy się przez poziom do futrzanego guza i obrzucamy go kamykami, aby włączyć windę. Mamy teraz dostęp do tunelu, który wiedzie w stronę wąwozu oraz pary małp. Korzystamy z procy, aby ogłuszenia, a następnie zgarniamy je do worka. Stanięcie na przełącznikach w położonym naprzeciw tunelu obsługuje drzwi, ale będziemy musieli skorzystać z obręczy szybkobieżnej, aby przedostać się przez nie w określonym czasie, żeby móc złapać ostatnią parę małpiszonów.

Oczywiście nie są to ostatnie stwory na tym poziomie. Wracamy tu ze śmigłem oraz wiosłem i korzystamy ze śmigła do dostania się na statek. Chwytamy znajdującą się tu małpę i kierujemy na stały ląd, gdzie możemy przebiec przez drzwi. Za rogiem znajduje się małpa. Łapiemy ją i wracamy do paszczy potwora. Kierujemy swój samochód do wnętrza sześcianu, aby wywabić małpę na zewnątrz, a następnie skręcamy i wskakujemy do jaskini po następną. Kolejna małpa jest wewnątrz brzucha potwora, dyndając na kudłatym guzie. Zestrzeliwujemy ją z procy i już jest nasza.

## POZIOM 10

EPOKA LODOWCOWA: LODOWA KRAINA

Pierwszą rzeczą, jaką widzimy w Lodowej Krainie jest bałwan zamierzający spuścić nam łomot. Rozwalamy go i kierujemy się w stronę igloo, gdzie znajdziemy parę małp. Obracamy się i skaczemy na maszt, rozbijamy lód i chwytamy małpę kryjącą się wśród jego kawałków. Powracając na śnieg, będziemy musieli poradzić sobie z mamucimi patrolami. Łapiemy małpę na pierwszym wełnistym zwierzaku i udajemy się pod łuk, w górę po stoku i na wielkie koło na szczycie. Skaczemy na windę i łapiemy czwartą małpę na półce po prawej. Z powrotem wskakujemy na windę i skaczemy na kolejną półkę, aby schwytać przedostatniego gibbona. Teraz do złapania została już tylko jedna małpa. Wracamy tu ze śmigłem i zgarniamy ją z samego szczytu łuku.

## POZIOM 11

EPOKA LODOWCOWA: ZJAZD Z GÓRY

Nareszcie! Mamy śmigło. Unosimy się nad stołem i kierujemy do pomieszczenia, w którym dwie małpy siedzą przy stole. Łapiemy je i lecimy na szczyt góry po kolejnego gibbona. Przechodzimy przez drzwi, w górę po schodach i zobaczymy uciekającą małpę. Wskakujemy do sadzawki i

bierzemy ją, a potem kolejną małpę, na platformie po prawej. Aby jej dosięgnąć, korzystamy ze śmigła, zeskakujemy i kierujemy się w górę stoku, unikając kuli śniegowej, ale łapiąc małpiszona na samym szczycie. Drzwi po lewej wiodą do jeziora i wyspy, do której możemy dopłynąć pontonem. Kiedy już się tam znajdziemy, szympans próbuje uciec latającym statkiem. Zestrzeliwujemy go i kierujemy się do lądu po lewej. Chwytamy kolejnego szympansa w latającym statku i na paluszkach przechodzimy po kładce po następnego. Nasz ostatni małpiszon znajduje się w jaskini po prawej, ale żeby się do niego dobrać, będziemy musieli zanurkować pod wodę.

## POZIOM 12

EPOKA LODOWCOWA: MAŁPI KURORT

Pierwsza z małp jest w szczelinie pod nami. Kiedy już ją złapiemy, nurkujemy pod wodospad po jeszcze jedną, a potem wyskakujemy z wody i w górę, na wystające platformy. Lecimy na sam szczyt i korzystamy z obręczy szybkobieżnej do przedostania się przez zapadający się most, po małpę na drugiej stronie. Podążamy okrężną ścieżką i sfruwamy z drabiny po naszej lewej po trzecią małpę.

Po ponownym znalezieniu się u podnóża góry, kierujemy się przez drzwi i strzelamy do niedźwiedzi, aby połamać lód. Skręcamy w pierwszą w lewo, potem znowu w lewo i chwytamy małpę na samym końcu. Używamy przełącznika i wykonujemy dwa skręty w lewo po naszego ostatniego szympansa.

## POZIOM 13

CYWILIZACJA: ŚWIĄTYNIA WABI SABI

Idziemy po schodach w górę i chwytamy wszystkie trzy małpy. Potem przechodzimy przez drzwi głównego budynku. Chwytamy gibbona na stole i małpiszona na posągu. Zestrzeliwujemy małpę z dachu i opuszczamy się do studni po szóstą. Wdrapujemy się do szafek po prawej i przelatujemy nad kładkami po parę szympansów. Ponownie opuszczamy się do studni i skaczemy przez filary w lewo, póki nie dosięgniemy czerwonego przełącznika. Klepiemy go, aby otworzyć ukryte pomieszczenie i znaleźć naszą ostatnią małpę.

## POZIOM 14

CYWILIZACJA: WIELKI MUR

Korzystamy z ruchomej platformy

oraz z pierwszej platformy po naszej prawej, aby dosięgnąć pierwszej małpy. Podążamy wzdłuż muru do drzwi i łapiemy znajdujące się pośrodku trzy małpy. Przechodzimy przez podwójne drzwi i strzelamy z procy do przełącznika po naszej lewej, aby uruchomić windę. Obchodzimy dookoła mur na szczycie, podwójnie przeskakujemy nad kłodami i opuszczamy się z wieży na trawiastą platformę z małpą.

Po powrocie do wieży strzelamy z procy w gong, aby schwytać gibbona w latającym statku. Wskakujemy do dziury, a potem w dół mauzlu po kolejną małpę. Następnie torujemy sobie drogę z powrotem do windy, która dowiezie nas do ostatniego zwierzaka. Swą ostatnią zdobycz znajdziemy zaraz za podwójnymi drzwiami, jakie mamy przed sobą.

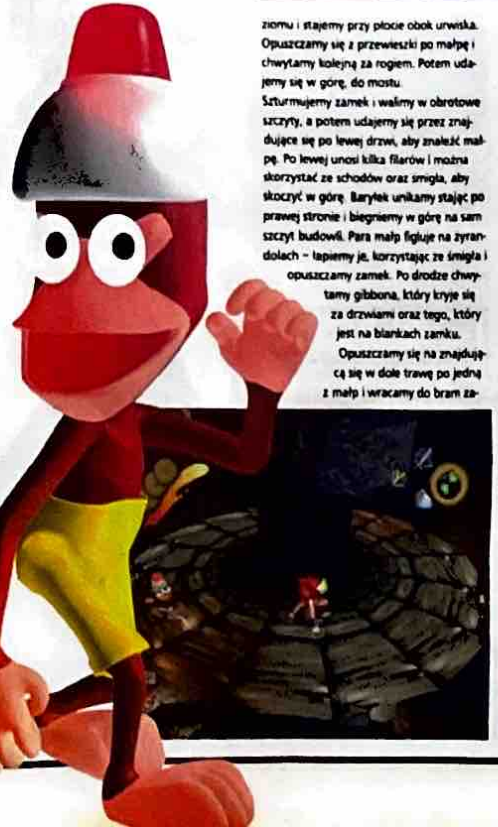
## POZIOM 15

CYWILIZACJA – ZRUJNOWANY ZAMEK

Ze swymi 21 małpami do złapania i Widmem do zniszczenia, ten poziom jest najobszerniejszym w grze. Szatkujemy kilka cebul, na które trafiamy na początku poziomu i stajemy przy płocie obok urwiska. Opuszczamy się z przewieszki po małpę i chwytamy kolejną za rogiem. Potem udajemy się w górę, do mostu.

Szturmujemy zamek i walimy w obrotowe szczyty, a potem udajemy się przez znajdujące się po lewej drzwi, aby znaleźć małpę. Po lewej unosi kilka filarów i można skorzystać ze schodów oraz smigła, aby skoczyć w górę. Baryłek unikamy stając po prawej stronie i biegniemy w górę na sam szczyt budowli. Para małp figluje na żyrandolach – łapiemy je, korzystając ze śmigła i opuszczamy zamek. Po drodze chwytamy gibbona, który kryje się za drzwiami oraz tego, który jest na blankach zamku.

Opuszczamy się na znajdującą się w dole trawę po jedną z małp i wracamy do bram zamku. Dzięki schwytaniu trójki małp torujemy sobie drogę przez nowo otwarte drzwi. Jest tu szympans na krześle i kolejna parka na żyrandolach. Chwytamy małpę znajdującą się na szczycie klatki schodowej po prawej stronie i korzystając ze śmigła, łapiemy następną. Obracamy się i ześlizgujemy w lewo. Zeskoczenie w połowie drogi pozwala nam wylądować w pomieszczeniu pełnym gibbonów. Likwidujemy pomarańczowego ptaka obok Pani Głotyni i ześlizgujemy się w dół zbocza na półkę z kolejną małpą. Ześlizgujemy się dalej, aż na sprężynującą platformę, z której możemy się wybić na górną platformę po jeszcze jednego małpiszona.



Opuszczenie się stamtąd na dół prowadzi nas do hallu i rycerza strzegącego wejścia. Pięć ciosów naszego wiernego kija pozwala nam przejść do sadzawki i małpy w wodzie. Kolejna małpa kryje się komórce, ale puknięcie w przełącznik pozwala jej wyjść i wtedy możemy ją wepchnąć w naszą siatkę. Wyskakujemy z wody na mur po jego prawej stronie, a potem skaczemy na drewnianą platformę (uchylając się przed kolcami) i w szczelinę.

Znajdujemy się w pomieszczeniu pełnym machin. Przeskakujemy tryby i chwytamy małpę po prawej. Przełącznik przed nami otwiera drzwi na samej górze zamku. Kłusujemy przez bramę i trafiamy w znajdujący się po prawej stronie przełącznik, aby otworzyć mniejsze wrota. Wchodzimy do tunelu i na jego końcu kierujemy się w lewo. Nurkujemy do wody, a wypłyniemy na samym dole zamku.

Skaczemy w górę po półkach na ścianie i kierujemy się do drzwi wieży. Jest tu Spectre, ale uprzejmie dostarcza nam on inego bossa do unicestwienia. Trzymamy się z dala od niego i robimy wypady w celu zabicia. Pięć zwykłych uderzeń kijem i już jest martwy.

## POZIOM 16

BAZA SPECTRE'A – CARNO CITY

Jest tu małpa figlująca po klatce na górze schodów po lewej. Do jej zdobycia korzystamy ze zdalnie sterowanego samochodu. Zabijamy osy przy pniach drzew i wdrapujemy się na górę, aby złapać małpę na ringu.

Na jakiś czas ignorujemy małpę na górze rury i zamiast tego chwytamy tę, która kryje się poniżej. Robot spada z góry wprost na nas, ale pięć trafień z procy załatwia sprawę i zdobywamy dodatkowe życie.

Udajemy się w górę po stopniach po naszej prawej i opuszczamy się do dziury, gdzie znajdziemy klatkę z następną małpą. Do zmiany przełącznika i otwarcia bramy można wykorzystać zdalnie sterowany samochód. Teraz korzystamy z samochodu do pacnięcia przełącznika na klatce schodowej i obserwujemy, jak pojawiają się platformy. Przeskakujemy je i ponownie korzystamy z samochodu do dojechania do przełącznika przez szczelinę w następnej klatce. Ześlizgujemy się po stoku przed nami po kolejną małpę i nurkujemy do sadzawki po następnego gibbona, który kryje się w rurze kanalizacyjnej. W następnym pomieszczeniu uskakujemy przed baryłkami i korzystamy ze śmigła, aby dostać się na platformę pośrodku pomieszczenia. Lecimy w górę, do najwyższej półki i łowimy znajdującą się tam małpę. Potem z powrotem skaczemy na znajdujące się po prawej stronie baryłki i następnie przez rurę kanalizacyjną. Na szczycie pni drzew jest kolejny małpiszon do złapania. Proszę o nim nie zapomnieć.

Udajemy się prosto z powrotem na główną część poziomu, do pomieszczenia z toczącymi się baryłkami. Chwytamy szympansa w koronach drzew i przeskakujemy do znajdującego się po prawej stronie tunelu. Nurkujemy do wody i przepływamy przez szczelinę do następnej małpy. Jest tu dziura w ścianie, z której możemy skorzystać, aby przedostać się na górę wodospadu. Chwytamy przedostatniego małpiszona na rurze i ostatniego w pobliskiej klatce. Koniec poziomu.

## POZIOM 17

BAZA SPECTRE'A – FABRYKA SPECTRE'A

Wskakujemy do opancerzonego czołgu i strzelamy do wszystkiego, co zobaczymy. Jest tutaj małpa, ukryta za przeciwległym murem. Rozwalamy mur i ją chwytamy. Następna małpa próbuje uciec statkiem. Zestrzeliwujemy ją i chwytamy, gdy spadnie. Idziemy dalej, dopóki nie dotrzemy do szklanej klatki i na drugą stronę, korzystamy z samochodu do przestawienia przełączników. Uchylamy się przed wystrzeliwanymi przez małpę rakietami, a potem ją łapiemy.

Przechodzimy przez drzwi i potem przez kolejne, po prawej, uchylając się przed rozkołysanymi młotami i klepiąc znajdujące się w środku koło. Idziemy dalej po platformach i pokonujemy robota, a potem łapiemy małpę i uderzamy w przełącznik.

Udajemy się windą w dół, do koła, uderzamy w nie i wracamy na górę, a potem przez drzwi. Tutaj trzeba unikać robota sterowanego przez małpę. Po prostu stajemy przy wejściu i gdy odwróci się tyłem, strzelamy do niego z procy. Kiedy machina wybuchnie, łapiemy gibbona.

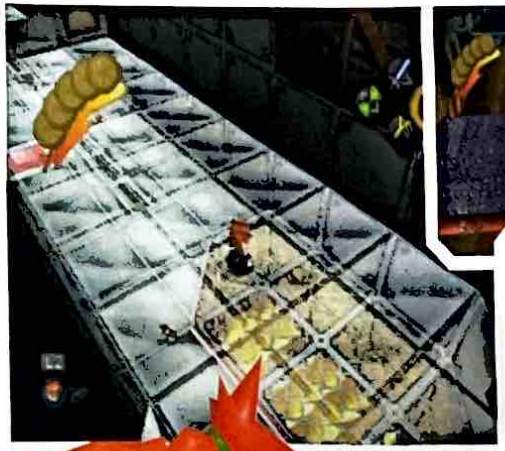
Przeskakujemy nad kolczastymi platformami i biegniemy przez tunel doskakując do pasów przenośnika. Tutaj na drabinie znajduje się małpa – łapiemy ją i skaczemy w górę, na platformę po lewej stronie, gdzie trzeba trafić kolejnego robota, aby dobrać się do szympansa wewnątrz. Udajemy się z powrotem do obrotowych platform, ponownie uderzamy koło i wskakujemy do wielkiego metalowego pierścienia. Wskakujemy na metalową siatkę i łapiemy małpiszona przed opuszczeniem się na dół i przed poprowadzeniem samochodu do klatki z ostatnią małpą.

## POZIOM 18

BAZA SPECTRE'A – BUDYNEK SPECTRE'A

Wszelkie próby schwytania tutaj Spectre'a są bezowocne – będzie nas odpierać zostawiając nam do dyspozycji siatkę pełną małp. Łapiemy pierwszą i pokonujemy wojownika po prawej stronie.

Biegniemy z powrotem, w dół po schodach do szczeliny i lecimy w górę do małpy. Chwytamy kolejną małą małpkę i uderzamy przełącznik, aby spuścić wodę ze stawu. Mkniemy na dół i, korzystając ze śmigła, dostajemy się na górę, po małpę balansującą na rurach. Korzystamy z pontonu, aby powiosłować w kierunku rur kanalizacyjnych i wskoczyć na nie po kolejnego małpiszona. Będąc z powrotem w hallu głównym, biegniemy w górę po schodach i kierujemy się przez nowo otwarte drzwi. Ponownie wskakujemy do czołgu i strzelając przedzieramy się ku szczytowi, gdzie możemy wyskoczyć na trawę i schwytać



małpę. W dalszym ciągu idziemy w stronę szczytu i zestrzelwujemy bloki tarasujące drzwi. Znajdziemy rurę, którą możemy wykorzystać do schwytania małpy przy przełączniku. Kiedy już będzie ona w naszej sieci, to możemy klapnąć w przełącznik i skoczyć na metalowe belki. Korzystamy ze sterowanego zdalnie samochodu, aby utrzymać belki na miejscu, i chwytamy dwa gibbony, kryjące się na rurach. Otwieramy szklane drzwi, które można przestrzelić, aby złapać kolejną małpę.

Ostatni szympans jest na dole, na najniższej półce obok turbin powietrznych. Ponownie pozostawiamy samochód na przełączniku i przechodzimy, aby schwytać małpę, podczas gdy unosimy się bezpośrednio nad nią.

## POZIOM 19

KRAINA SPECTRE'A – SKOMER SPECTRE'A

Ostatni poziom składa się z pięciu mini-poziomów, ale najpierw udajemy się do Krainy Westernu. Pierwszą małpę chwytamy na dachu, wspomagając się baryłką. Kolejna grupka kryje się za wahadłowymi drzwiami na samej górze budynku. Korzystamy z procy i łapiemy je, kiedy spadają.

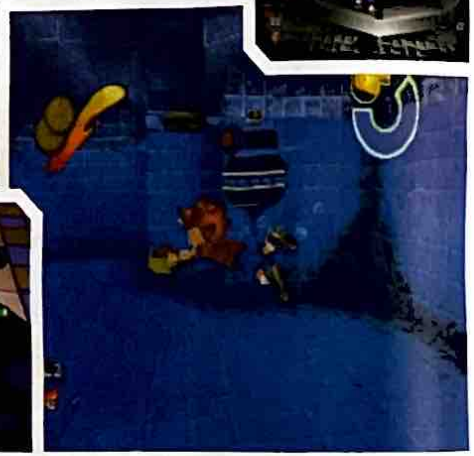
Teraz trafiamy na Wózek. Przeskakujemy nad wrotami i wyskakujemy z wózka w lewo, aby złapać małpę na trawie. Udajemy się po schodach w górę i uwalniamy pomocnika profesora z klatki. Zabijamy wszystkie znajdujące się tu duchy i odskakujemy przed spadającym prętem. Po swej lewej znajdziemy klatkę z małpą. Czekamy, aż staając na przełączniku otworzy ona bramkę, a wtedy ją chwytamy w sieć. Pozostawiamy nasz wózek na przełączniku i przeskakujemy nad platformami, a będziemy mogli opuścić się do pomieszczenia z trumnami i schwytać trzy szympansy. Pozwoli nam to także uwolnić przerażoną kobietę.

W końcu mamy odszukać profesora. Przez sprężynujące platformy udajemy się do klatki na samej górze i strzelamy do słonia, dopóki nie spadnie on na dół. Za pomocą śmigła opuszczamy się do klatki i pięciokrotnie trafiamy obręczą szybkobiegną młodego Dumbo. Teraz ocalilismy już profesora i nadszedł czas na wielkie starcie z Spectre'm. Spectre'a znajdziemy w pomieszczeniu z gokartami. Wysadzamy w powietrze wielki samochód przez trzykrotne walnięcie w zielony przełącznik z tyłu. Potem podążamy za Spectre'm do Wieżowca. Nasza pierwsza małpa jest w górze, na platformach po prawej – chwytamy ją w siatkę i ześlizgujemy się po zboczu do statku, aby odnaleźć trzy zaczajone małpy wodne. Chwytamy je, aby otworzyć drzwi i przejść przez klatkę po prawej, gdzie strzały z procy otwierają kolejną klatkę. Chwytamy znajdującą się tam małpę oraz kolejne dwie, które fruwają wokół wejścia do wieży.

Udajemy się w lewo przez drzwi i uderzamy w przełącznik przy bramie, a potem biegniemy z powrotem drogą, którą tu przyszliśmy. Oglądamy klatkę po prawej i przejeżdżamy małym łazikiem przez szczelinę do ruchomej platformy, gdzie znajdziemy przełącznik wtulony za rogiem. Chwytamy małpę i przeskakujemy nad platformami na zieloną wiązkę transportera w celu krótkiego wypadu na znajdującą się powyżej półkę i dodania do naszej kolekcji kolejnego szympansa. Zeskakujemy w pustkę i przełączamy dwa przełączniki sterczące z podłogi, na jednym z nich stając samemu i wykorzystując samochód, do wciśnięcia drugiego. Opuszczamy się na dół szczeliną po prawej (zaraz za wielką małpią głową) i trafiamy w koło, aby spowodować wytrzeszczenie oczu przez posąg. Wybijamy się z trampoliny i korzystamy ze śmigła, aby dostać się do oczu posągu, a następnie przeskakujemy na drugą stronę, po kolejną parę małp oraz przełącznik, za pomocą którego możemy otworzyć elektryczne ogrodzenie na szczycie schodów przy wejściu. Udajemy się przez znajdujące się tam drzwi. Trafiamy roboty z procy i chwytamy następną małpę przy pasie przenośnika oraz kolejną, w górze, na szczycie wieży. Uciekamy z wieży podwójnie skacząc na toczącej się baryłce i korzystając ze śmigła do przeskoczenia górą na następną z nich. Na obrotowej platformie delikatnie łapiemy równowagę na lewej stronie. Potem wykonujemy ogromny przeskok nad kulą i posyłamy samochód przez metalową skrzynię, parkując go na drugim z kolei przełączniku. Teraz zostaniemy wysłani w górę na kolejny poziom. Korzystając ze śmigła do osiągnięcia platformy po przeciwnej stronie, możemy zeskoczyć na dół i schwytać kolejną małpę. Zjeżdżamy samochodem z przełącznika i ponownie wdrapujemy się na górę, ale tym razem już się nie opuszczamy. Strzelamy jednym z pocisków naszej procy górą nad przełącznikiem i trafiamy lecącego ptaka, który wchodzi nam w paradę. Korzystamy z platform, które wysuwają się falująco ze ścian, gramolimy się po kładce do platform sprężynujących, aby następnie przeskoczyć na koła toczące się przed nami. Klepiemy je dostatecznie mocno, a będziemy mogli przywołać szybko poruszającą się platformę, którą możemy wykorzystać do przedostania się na górę, gdzie czai się zły Spectre.

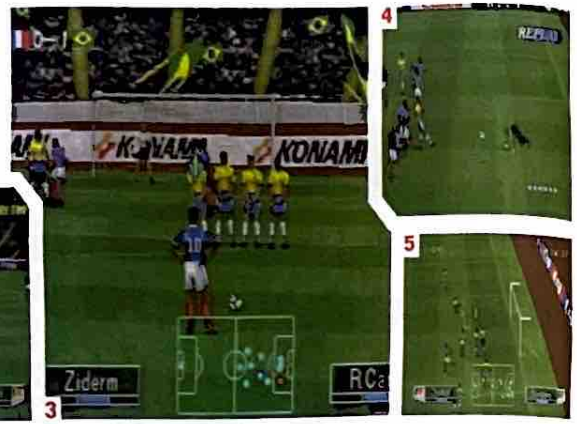
Biegniemy w prawo, a potem biegniemy z powrotem, ku podrzędnemu bossowi. Uderzamy go kijem i potem powtarzamy ten cykl pięciokrotnie, aby go wykończyć, zanim wskoczy właściwy Spectre. Zacznie ono do nas strzelać z najdziksczych rodzajów broni. Przez chwilę po prostu stoimy osłonięci, a potem zaczynamy walić w zielone rozbłyskujące ramię.

Kiedy oba ramiona zostaną zbite, to okazujemy się być zwycięzcą. Albo, jeśli wolimy, najlepszym z najlepszych.



NA TYM CD

# ISS PRO '98



**[1–5] W tym piśmie powinny być tylko dwie strony, a na tych dwóch stronach powinny być właśnie te strony. To Najlepsza Gra Piłkarska Świata. Jeśli jeszcze nigdy w nią nie grałeś/aś, to teraz zaznacie tego szczęścia.**

Gdyby na krążku nie było nic poza tą **spreparowaną kopią *ISS Pro '98*,** to i tak **byłby on wart swej wagi w złocie.**

**NA CD** Mówiliśmy już o tym wcześniej, jestem pewien, że mówiliśmy, ale powtórzę to tutaj jeszcze raz – to jest Najlepsza Z Gier Piłkarskich Na PlayStation. Słyszeliście? To jest Najlepsza Z Gier Piłkarskich Na PlayStation. Tak jest. NAJLEPSZA. W całej historii wszystkich gier futbolowych nie ma innej gry, w którą by więcej grano w naszej redakcji niż w tę. Podoba nam się ta gra, podoba nam się bardziej niż jakakolwiek inna gra wideo w tym temacie. Chwytacie? To dobrze. Teraz powiedzcie o tym swoim kolegom.

W demo Player 1 jest Francja, a Player 2 Brazylia, co oznacza, że kiedy gracie przeciwko konsoli, to zawsze jesteście Francją, chociaż możecie zagrać Brazylią, jeśli będziecie grać przeciwko swojemu koledze. W ekipie francuskiej jedynym godnym uwagi zawodnikiem jest Ber, który został opisany w ramce na górze tej strony. Oczywiście Ziderm (Zinadine Zidane) jest wspaniałym podającym oraz najlepszym wyborem na pomocnika, a resztę zespołu powinniście być w stanie rozmieścić za pomocą szpilek i kartki papieru.

Można ustawiać formację można swej drużynie podawać strategię, ale nie można regulować ich nastawień w trakcie rozgrywki (w pełnej grze robi się to przez naciśnięcie przycisku Select, ale jeśli ktoś spróbuje to zrobić tutaj, to jedynie zresetuje demo, a wtedy wszyscy w biurze będą przez parę dni mieć do niego żal – już to sobie wyobrażam).

Jednym z głównych sposobów utrzymania się na czele gry jest pozostawanie spokojnym – nie korzystajcie zbyt często z gwałtownych wślizgów, a i to tylko z naprawdę dobrych powodów. Jeśli potrafi cie je dobrze wyliczyć w czasie, to takie gwałtowne wślizgi potrafią spokojnie odebrać piłkę biegnącemu zawodnikowi, ale o wiele częściej taki wślizg go podetnie, a my otrzymamy kolorową kartkę. Inną pożyteczną poradą jest, będąc w obronie wcisnąć ⊗ i R1, a wtedy automatycznie pobiegniecie i wykonacie wślizg w stronę zawodnika przy piłce, co może uczynić Waszą obronę bardzo szczelną. Bądźcie jednak ostrożni, gdyż może to mocno odciągnąć zawodników z ich wyznaczonych pozycji.

## OD POCZĄTKU DO KOŃCA

**To jest gra piłkarska, więc nie może tu być żadnego „spoilera" (czyli psucia przyjemności grania poprzez zdradzenie jakiejś tajemnicy), bo powiedzmy sobie jasno, że przystępując do gry w piłkę chyba każdy wie, na czym polega zdobywanie punktów. Jedyną istotną sprawą do odnotowania jest fakt, że możecie grać tylko jedną połowę meczu i że w trakcie grania nie można regulować postawy naszych zawodników za pomocą przycisku Select, jak to można robić w pełnej grze.**

**[1] Idź na stadion i popatrz na pełne uwielbienia twarze piłkochwytnego tłumu.**

**[2] Następnie sprawdź swą piłkochwytną drużynę i puść oko do faceta po prawej.**

**[3] Następnie sprawdź przerażający zespół Brazylii i podmień się z małolatkiem Roberto Carlosa.**

**[4] Spróbuj umieścić piłkę w siatce tyle razy, ile zdołasz. Tak jak tutaj.**

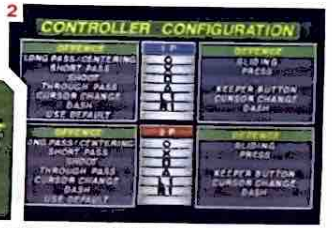
## WYZWANIA

**Kiedy zaczynasz grać po raz pierwszy, powinieneś...**
**Nie stracić bramki.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Wygrać i nie utracić bramki.**

**Weterani powinni...**
**Grać bez trzech zawodników, a mimo to wygrać.**

**[1–3] Chociaż powtórki można odtwarzać tylko z goli, to swoboda manewrów jest tu olbrzymia. L1 i R1 powodują rotację, a R2 wybiera zawodnika, wokół którego obraca się kamera. Przyciski kierunków w lewo i w prawo przewijają film wstecz i do przodu, a przyciski w górę i w dół powodują powiększanie i pomniejszanie obrazu.**




**[1] Dwie żółte kartki i zostajesz wyrzucony. [2] Jeśli nie jesteś w stanie zrozumieć tej tabliczki powyżej, to w domu jest inna, prostsza wersja.**

## TO JEST PRZYGOTOWANIE!

**Jeśli chcesz zdobyć gola, to powinieneś przywyknąć do wcześniejszego planowania strategicznego. Spróbuj korzystać z długich wrzutów przy rzutach z autu (przycisk ○) oraz zboduj, jak daleko ci piłka po rzucie wolnym. Wtedy ustawiaj się na końcu toru piłki na polu bramkowym.**

**[1] Nie możecie dojrzeć niewyraźnego Roberto, nieprawdaż? [2] Miejcie oko na Ronarda, on jest trochę podstępny.**

## STEROWANIE

**Jak chcesz grać, jeśli nie potrafisz poruszyć swymi zawodnikami. Przeczytaj to Einsteinie.**

| | |
|---|---|
| ⊗ | Krótkie podanie/odebranie piłki |
| □ | Strzał |
| ○ | Długie podanie/odebranie piłki wślizgiem |
| △ | Daleki przerzut/ przycisk bramkarza |
| L1 | Zmiana kursora |

## STRZELAJ GOLE PRZECIWNIKOM

**Niezależnie kim jesteś lub skąd pochodzisz, z pewnością chciałeś o piłce naożnej. Nawet jeśli jesteś człowiekiem, to wiesz, że przy graniu w tę grę trzeba strzelać gole. To wszyscy wiedzą. Gole strzela się przez podanie poprzeczne do pola bramkowego, posyłanie dobrych zawodników do przodu oraz strzały z dalekiego dystansu.**

**[5] ...a jeśli poczujesz wenę i w składzie masz Bera, to tak jak tutaj.**

**[6] Jeśli naprawdę tego chcesz, to możesz spowodować odejście jednego ze swoich zawodników.**

**[7] ...och, znowu nadbiega ten wspaniały Ber i och, popatrzcie, znowu strzela gola.**

**[8] I nadszedł czas, aby znowu podmienić się z Roberto, że jest takim kurduplem.**

**[9] A teraz jeszcze musicie zwrócić wszystkich swoich kumpli i i pokazać im wynik.**

[1] Powitanie olę udeń. [2] Wejście drużyn na murawę. [3] Możesz zdobyć świetną bramkę rzutu rożnego. [4] Przepiękny stadion. [5] Z ręką na sercu, mogłbyś to wygrać.

# Iss Pro '98

**Gry z serii *ISS* zawsze były uważane za najlepsze** w swoim gatunku. Wersja *Pro '98* udowadnia, że **ten sąd jest słuszny.**

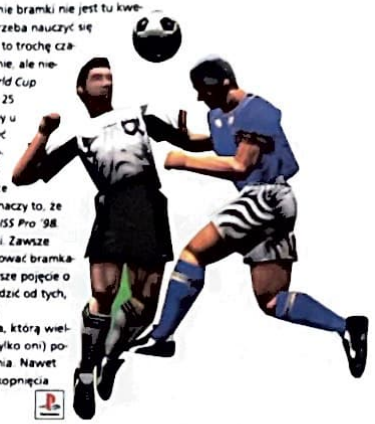
Miłośnicy piłki nożnej na pewno grali, albo chociaż widzieli poprzednią grę tej serii – *ISS Pro*. Patrząc na ostatnią odsłonę, na pierwszy rzut oka trudno zauważyć jakieś zaawansowane zmiany w grafice. Ale wystarczy zagrać w obie gry, jedna po drugiej, żeby zrozumieć, ile rzeczy zostało udoskonalonych. Tłum i stadiony są pełne życia, ruchy piłkarzy są bardzo realistyczne (choć nieco za szybko poruszają kończynami). Wspaniale to widać na powtórkach w zwolnionym tempie. Doświadczenie z systemem Motion Capture uzyskane przy tworzeniu poprzednich gier, procentuje wyraźnie w tym tytule. Piłka wreszcie toczy się po murawie, zamiast kleić się do nóg zawodników, jak np. w grach z serii *FIFA*. *ISS '98* jest też dużo płynniejsza, a poziom detali potrafi zwalić z nóg (na ubraniu piłkarza można dojrzeć nawet pojedyncze paski i znaczki!). Już ISS pro była uważana za jedną z najlepszych, jeśli nie najlepszą piłkę kopaną na PlayStation, więc cóż innego można powiedzieć o nowej odsłonie, w której zawarto tyle korzystnych zmian. I jednocześnie prawie wcale nie zmieniono sposobu gry, dzięki czemu miłośnicy poprzedniczki będą się czuli jak u siebie.

W grze po raz kolejny zawarto drużyny narodowe i znowu zawodnicy mają „prawie-a-le-niezupełnie-prawdziwe" nazwiska. Ale i tak łatwo rozpoznać supergwiazdy, takie jak np. Ronaldo, ponieważ twórcy gry zadbali o wierne odtworzenie ich wyglądu. To bardzo pomaga w grze, ponieważ każdy z zawodników jest określany szeregiem współczynników, takich jak np. szybkość, celność podania czy strzału, więc jeśli zobaczysz, że taki Ronaldo umiera z nudów, to wiesz, że warto podać mu piłkę. Z powodu nieprawdziwych nazwisk, komentarz nie wymienia zawodnika, który np. zdobył właśnie bramkę. Zamist tego komentator rzuca tylko zdanie w stylu: „Co za wspaniały gol!". Ale tym razem firma Konami zameściła w grze opcję edytowania nazwisk zawodników, więc przy odrobinie samozaparcia można „naprawić" składy.

[1] Kolejna żółta kartka. [2] Takie akcje przyprawiają obrońców o ból głowy.

To co czyni z *ISS Pro '98* tak wspaniałą grę, to jej prostota. Wystarczy znać zaledwie kilka podstawowych zasad rządzących piłką nożną, aby zacząć grę. Podanie do nogi, długie przerzuty, podania na dobieg – sterowanie naprawdę nie jest specjalnie skomplikowane. Jednak pod tą całą pozorną prostotą kilku przycisków kryje się cała głębia taktycznych niuansów. Do wyboru jest kilkanaście różnych formacji, zaś podczas gry na ekranie pojawia się opcja przesuwania zawodników między trzema strefami boiska (obrona-środek-atak). *ISS Pro '98* to jedna z niewielu gier piłkarskich, której twórcy zdają się mieć pojęcie o futbolu. Strzelenie bramki nie jest tu kwestią przypadku czy szczęścia. Trzeba nauczyć się wyprowadzać akcje, a zajmuje to trochę czasu. Brzmi to może nieco banalnie, ale niektórzy Was, którzy grali w *World Cup '98* pamiętają pewnie strzały z 25 metrów i kompletny brak formy u bramkarzy. Tutaj trudno zdobyć gola z dystansu. W ogóle w trybie dla jednego gracza gra jest trudniejsza od *World Cup '98* ze stajni Electronic Arts. Ale nie znaczy to, że uzyskanie pięknych bramek w *ISS Pro '98*. Są przecież główki i przewrotki. Zawsze można też spróbować przelobować bramkarza. Ci z was, którzy mają większe pojęcie o futbolu powinni sobie lepiej radzić od tych, którzy znają się na piłce mniej.

*ISS Pro '98* to wspaniała gra, którą wielbiciele piłki nożnej (choć nie tylko oni) pokochają od pierwszego zagrania. Nawet pomimo okropnego odgłosu kopnięcia piłki. To naprawdę najlepsza gra piłkarska na PlayStation.



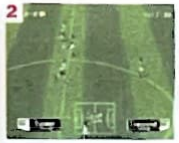
[1] Animacje zawodników została znacznie poprawiona od naszej pierwszej części. [2] Piękny wyskok na środek boiska. [3] Statystyki drużyn zostały uwzględnione, więc Anglia powinna pokonać Walię.

*ISS '98* JEST TEZ DUZO PŁYNNIEJSZA, A POZIOM DETALI POTRAFI ZWALIĆ NÓG (NA UBRANIACH PIŁKARZA MOZNA DOJRZEĆ NAWET POJEDYNCZE PASKI I ZNACZKI!)

## DLACZEGO ISS?

**Wybraliśmy *ISS Pro '98* dlatego, że jest najlepszą piłką na PlayStation. Jest jedną z niewielu gier piłkarskich, w których rozgrywka przypomina prawdziwy futbol. Grafika jest świetna, a piłkarze świetnie animowani i poruszający się z sensem. Dystansuje wszystkie inne gry piłkarskie.**

[1] Podanie po ziemi, którego nikt nie odebrał. [2] Używasz tej mapki na dole? [3] Przebił się z piłką. [4] Bramkarz może rzucić lub kopnąć piłkę.



**PlayStation Total**

WERDYKT

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Animacje jest wspaniałe | 9 |
| GRYWALNOŚĆ: | Nie do puszczenia | 10 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Dla dużych graczy? To niekończąca się opowieść | 10 |

**Niepokonana. *ISS Pro '98* to dużo lepsza gra niż produkcje EA. Uwierz w to, a najlepiej kup. Najlepsza.**

TERAZ **9** na 10

**NA PRZEKÓR POWSZECHNYM WIERZENIOM, W MIĘDZYNARODOWEJ PIŁCE NOŻNEJ ISTNIEJĄ ŁATWE ROZGRYWKI... PODAJEMY TUTAJ NAJLEPSZE USTAWIENIA ZAWODNIKÓW ORAZ WSKAZÓWKI STRATEGICZNE, POZWALAJĄCE ZDOBYWAĆ SETKI PIĘKNYCH GOLI ORAZ WYDOBYWAĆ SIĘ Z BEZNADZIEJNYCH SYTUACJI NA BOISKU.**

# ISS PRO '98

**To naprawdę bardzo prosta porada, ale zagrajcie Brazylią, a natychmiast zwiększycie swoje szanse na zwycięstwo. To naprawdę najlepsza drużyna.**

## DRUŻYNA 1: BRAZYLIA

Jeśli chcesz wygrać, to zagraj jako Brazylia - to takie proste. Pod wieloma względami jest to najlepsza drużyna w *ISS Pro '98*. Ronaldo bez trudu góruje nad każdym obrońcą - pod tym względem dorównuje mu tylko Owen - a jego umiejętności strzeleckie są niezrównane. Dopuść go do bramki, a trudnej będzie spudłować niż zdobyć gola. Ale przed meczem trzeba dokonać odpowiednich ustawień, aby stworzyć temu cudownemu dziecku jak najwięcej okazji. Zapomnij o 4-3-3, jako że pozostali wysunięci napastnicy brazylijscy nie są już tak dobrzy. O wiele lepsza jest formacja 3-5-2A - zwykle jest co najmniej dwóch wybijających się wahadłowych pomocników, w postaci Denilsona czy Dungi. Dzięki temu będziesz mógł kontrolować grę w środku pola i wypuszczać niezliczone przerzuty w stronę Ronaldo.

Pod względem obrony będziesz odczuwać pewne braki, to prawda, ale niemal zawsze będziesz strzelać więcej bramek niż stracisz. Jeśli jednak uważasz to za paranoję, to zawsze możesz zagrać Roberto Carlosem jako wymiataczem. To, czego mu brakuje we wzroście, niemal zawsze nadrabia swym niesamowitym tempem.

Jeśli zaś idzie o wybór strategii, to kontratak sprawdza się lepiej w Brazylii niż w jakiejkolwiek innej drużynie, a to z powodu ogromnej szybkości, jaką są w stanie osiągnąć jej zawodnicy. A przy Roberto Carlosie ustawionym w swej normalnej roli cofniętego lewego napastnika, także ataki lewostronne prowadzą do zwycięstwa.

## DRUŻYNA 2: NIGERIA

W dobrym dniu Nigeria potrafi grać jak Chorwacja i Brazylia w jednym, ale w dniu złym może być wyjątkowo marna i przerżnąć 3:0. Jeśli wybierzesz odpowiednią formację do grania Nigerią, to może być nawet zabawnie.

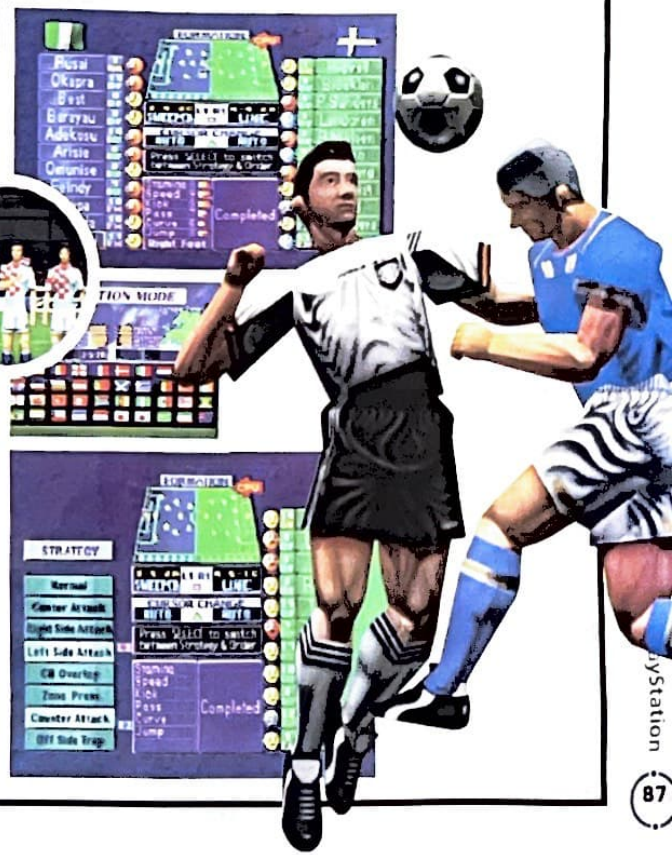
Kluczem do sukcesu jest wykorzystanie atletycznej budowy graczy. Tu nie ma co tracić czasu na prożną gadaninę - wybierz 3-4-3DC i bombarduj swego nieszczęsnego przeciwnika kolejnymi falami ataku. Podawanie jest czasami bardzo nieprecyzyjne, więc po prostu bierz piłkę i biegnij z nią, trzymając się strategii ataku środkiem za każdym razem, gdy jesteś przy piłce. Podobnie jak Chorwacja, Nigeria jest również mocna w obronie. Można więc odbiec daleko do przodu, pozostawiając trzech obrońców z tyłu i jednego z nich wykorzystując jako wymiatacza. Jeśli będziesz prawidłowo rozgrywać, to piłka i tak z trudem dostanie się aż tak daleko.

## DRUŻYNA 3: CHORWACJA

Być może nie jest to najmodniejsza z drużyn do wybrania, ale jeśli chcesz utrzymać wyniki na jak najniższym poziomie albo zwiększyć swe szanse przełomową bramką, to Chorwacja jest drużyną doskonale się do tego nadającą - po prostu z powodu swej siły.

Jak pewnie zgadujesz, przy piłce nożnej w stylu „kto żyw do pomocy" potrzeba jest wiele siły i głębi. Formacja „choinkowa" 4-5-1 sprawuje się tu najlepiej. A to w zasadzie oznacza ustawienie Davora Šukera na przedzie i mocne obsadzenie pomocy i obrony. Ponieważ są oni tacy twardzi, to trudno by było znaleźć inną drużynę dorównującą im w podaniach poprzecznych.

Ale Chorwacja jest również zaskakująco szybka w obronie, więc zapomnij o wymiataczu i graj wyrównaną linią czterech obrońców, wykorzystujących pułapki ofsajdowe. Trudno w tym osiągnąć doskonałość, ale warto trochę potrenować. A oznacza to także, że nie będziesz musiał przez cały czas bronić się na swym polu karnym - inną ze strategii do wykorzystania jest stary, dobry kontratak. Zamień obronę w atak można dosyć łatwo, a Šuker zawsze tylko wypatruje okazji, aby niezasłużenie umieścić piłkę w siatce.



# STRATEGIE

Nie wszystkie strategie, jakie aktywuje się przyciskami na ramionach joypada, mają tu dobre zastosowanie. Wybraliśmy więc pięć, które sprawują się najlepiej.

**1. Kontratak (Counter attack)**
Można wybrać dwie strategie równocześnie i ta zawsze powinna się znajdować w naszym arsenale. Niezależnie czy gramy formacją defensywną, czy ofensywną, to ta strategia działa tak samo dobrze. Najlepszą chwilą do jej wykorzystania jest moment bezpośrednio po wybronieniu rzutu rożnego, ale jeśli znajdziemy sobie trochę miejsca w środku pola, to daje nam ona dodatkowych zawodników do wyprowadzenia prawdziwego ataku na bramkę.

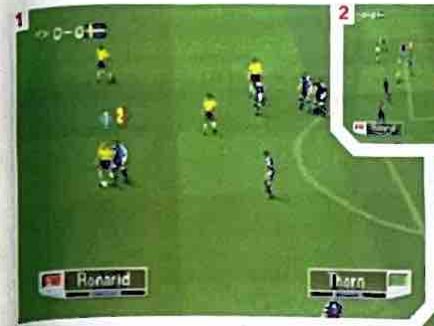
**2. Pułapki ofsajdowe (Offside)**
Ta strategia jest prawdopodobnie najtrudniejsza do opanowania ze wszystkich innych, ale warto to zrobić, jeśli gramy z kimś, kto wie, jak do perfekcji opanować podania na pole karne. W swych podstawach jest to kwestia próbowania wymuszania zmiany decyzji na przeciwniku, ale jeśli w oczywisty sposób zanosi się na dalekie podanie do przodu, to można go przechytrzyć.

**3. Atak środkiem (Centre Attack)**
Z drużyną opartą na silnej pomocy, atak środkiem działa doskonale. Podobnie jak przy kontrataku, tylko wysuniętym bardziej do przodu, najlepszym momentem do jego wykorzystania jest chwila, kiedy mamy trochę miejsca w przedzie na podanie. Wkrótce okazuje się wtedy, że mamy przewagę liczebną nad obrońcami.

**4. Atak lewym skrzydłem (Left Attack)**
Fantastyczna strategia, jeśli w swojej drużynie mamy Roberto Carlosa. Aby zadziałała w sposób doskonały, należy nacisnąć przycisk na ramieniu joypada bezpośrednio przed linią środkową boiska. Doskonała dla zdobycia wsparcia, jakie jest nam potrzebne do uzyskania dobrego podania poprzecznego na bramkę.

**5. Atak prawym skrzydłem (Right Attack)**
Oczywiście patrz powyżej, ale wart jest wspomnienia, ponieważ spełnia on też rolę defensywną. Jeśli stwierdzimy, że jesteśmy w tłumie szukających łupu napastników albo zwróceni jesteśmy w złą stronę i nie jesteśmy w stanie zawrócić, to należy jak najszybciej wybrać tę strategię. Szybko otrzymamy wsparcie, jakie jest nam potrzebne dla zażegnania niebezpieczeństwa.

[1] Przy własnych zawodnikach skupionych pośrodku boiska, bardzo łatwo jest przejść do ataku lub obrony. [2] Podania poprzeczne bardzo często owocują golami.



[1] Ronaldo ma tempo pokonujące każdego obrońcę. [2] Podanie poprzeczne z 5-ali końcowej jest możliwe. [3-4] Okazje stwarzane przez dokładny prostopadły piłki.

# JAK STRZELAĆ GOLE

**1. Strzelanie**
Strzelanie z dystansu wcale nie jest w *ISS Pro '98* łatwe. Nie bez znaczenia jest przy tym fakt, że pasek siły jest tu bardziej przeszkodą niż pomocą. Wskazówką generalną jest tu, aby klepać przycisk strzału, kiedy jesteśmy wewnątrz pola bramkowego, a jeśli jesteśmy poza nim, to po prostu należy przytrzymać przycisk strzału wcześniej o milisekundę dłużej niż przy kleprnięciu. Jak na zwolenników strzałów z 25 metrów przystało, bardzo nam się to podoba. Nie należy się przy tym przejmować, jeśli na drodze są jacyś obrońcy. Piłka prawie zawsze któregoś z nich wykiwa i znajdzie sobie drogę.
Najlepszym miejscem do oddania strzału jest obszar tuż pola bramkowym, o parę metrów od miejsca, gdzie D styka się z polem karnym. W najlepszym układzie bramkarz będzie musiał piąstkować ją na zewnątrz, w stronę któregoś z naszych nadbiegających strzelców i siedem razy na dziesięć piłka poleci do siatki. Pięknie.

**2. Podania poprzeczne**
Jednym z najbardziej satysfakcjonujących momentów w *ISS Pro '98* jest splecenie ze sobą kilku podań, wyprowadzenie piłki na skrzydło i podanie poprzeczne do jednego z naszych napastników, aby oddał strzał. Tak jak w *World Cup 98*, najlepszym wybiegiem jest wycofanie piłki z linii bramkowej. Jeśli więc mamy tam jednego z naszych zawodników, to nie należy po prostu naciskać Kółka. Zamiast tego warto spróbować skierowania piłki na pole karne dla dobitki.
Kolejnym dylematem, jaki można mieć na tym etapie, jest to, czy wybrać niskie czy wysokie podanie. Ogólne rzecz biorąc, wysokie podanie poprzeczne sprawuje się lepiej, kiedy nie jesteśmy kryci, a w polu bramkowym jest więcej miejsca. Natomiast naciśnięcie Kółka dwukrotnie powoduje, że skrzydłowy wykonuje niskie podanie poprzeczne do zatłoczonego pola bramkowego, wywołując wszelkiego rodzaju przepychanki. Zauważycie, że na boisku pojawi się krzyżyk, ale nie próbujcie zbyt usilnie ustawić na nim swojego strzelca – wciśnięcie po prostu strzału i pozostawanie w nadziei na najlepsze wydaje się przynosić lepsze efekty.
A co się wydarzy potem? No cóż, jeśli trzymaliście wciśnięty Kwadrat, kiedy piłka była w powietrzu, to jest to już poza Waszą kontrolą. W najgorszym przypadku zmusicie bramkarza do działania. Ale najczęściej przypuszczalne zdobędziecie gola. Premia!

**3. Przerwy**
Pod pewnymi względami najlepszym elementem tej wspaniałej gry jest wyprowadzenie precyzyjnego co do centymetra podania przez całe boisko do jednego z naszych strzelców biegnącego w stronę bramki. Najpierw o samym podawaniu...
Do tej pory powinniście już wiedzieć, że naciśnięcie Trójkąta powoduje, że zawodnik przy piłce próbuje dalekiego przerzutu. Ale trzymajcie się z dala od próbowania tego przez cały czas. Najlepszym momentem jest chwila, kiedy obrońcy biegną do tyłu, a my mamy piłkę z kilkoma strzelcami w przedzie. Podanie należy skierować skośnie – podanie na wprost nigdy nie wychodzą – a potem, jeśli się nam udało, zaczynamy sterować wysuniętym napastnikiem mającym w perspektywie do pokonania jedynie bramkarza.
Tak jak przy samym podaniu, na tym etapie należy unikać stania zbytnio na wprost bramki. Najlepiej jest podchodzić pod kątem, ale jeśli nie jesteśmy w takim położeniu, to i tak w dalszym ciągu możemy przesunąć naszego zawodnika tak, aby znalazł się niemal na wprost jednego ze słupków.

[1] Ronaldo jest najszybszym z zawodników w grze. [2] Wykorzystuj go do unikania obrońców. [3-4] Albo ustaw jako cel podań poprzeczanych.

NA TYM CD

## UMRZEĆ ZE ŚMIECHU

**Naughty Dog to sympatyczni faceci. Za pomocą *Crash Bandicoot 3* uczynili śmierć bardzo przyjemnym doznaniem. Niemal warto pozwolić miecznikowi na przecięcie nas wpół, aby móc podnieść się z nóg Crasha idących w kierunku przeciwnym niż jego ciało. Jeśli nie chcesz się martwić, to zawsze możesz popatrzeć na to dziwactwo.**

# CRASH BANDICOOT 3

**Jeden pełny poziom *Crash Bandicoot 3* powinien wystarczyć, aby Wam pokazać szaleńcze wyzwania jakie stawia ta gra. Uruchomcie go, bo dlaczego nie?**

**NA CD** Każda konsola potrzebuje mieć swego platformowego bohatera, a Crash nadaje się do tego doskonale. Tak jak wszyscy inni bohaterowie platformówek ma fatalną fryzurę (no chyba że uważacie, że rude kolce są eleganckie), dziwaczne uzbrojenie oraz potężny atak wirowy. Ale dopiero przy trzecim pojawieniu się tego obłąkanego torbacza otrzymaliśmy grę, na jaką ta postać nareszcie w pełni zasługuje.

A oto ona, *Crash Bandicoot 3*, chyba największy ubaw, jaki zaistniał na PlayStation. Chichramy się – kiedy broni się on przed pocałunkami żaby, śmiejemy – kiedy jego nogi odchodzą od reszty ciała po przecięciu przez zaniepokojonego miecznika, i ryczymy z gniewu – kiedy czarnoksiężnicy obrzucają nas kulami ognistymi. Tę nieprawdopodobną bandę wrogów spotkacie w naszym demo, kiedy będziecie pomagać Crashowi odszukać jego odwiecznego nieprzyjaciela, Dr Neo Cortexa.

Aby ukończyć demo, musicie unikać złych żab i zabrać klejnot. Ale żeby dać Wam trochę treningu, ustaliliśmy dla Was pewne wyzwania. No bo widzicie, w pełnej grze wymagania wyraźnie wzrastają, w miarę jak klejnoty zmieniają się od brązowego do złotego. W celu osiągnięcia złota trzeba ukończyć poziom w czasie krótszym od wyznaczonego i rozwalić każdziutenką skrzynkę.

Na tym poziomie wydaje się to niezbyt wygórowanym wymaganiem, ale inne poziomy wymagają np. przeprowadzenia dwupłatowca przez obręcze przy jednoczesnym strzelaniu do skrzynek na balonach, ścigania się miniaturowym motorowerkiem przeciwko wielkim łazikom oraz kierowania odrzutowymi nartami po pełnym min jeziorze. Na szczęście po drodze będzie można zebrać kilka super-umiejętności i gadżetów, włącznie ze sprintem, podwójnym skokiem, super-wirowaniem oraz bazooką, która miota owoce wumpa (albo jabłka, dla niewyćwiczonego oka).

Wielu rozpaczało, że *Crash Bandicoot 3* nie jest prawdziwą grą 3D. W odróżnieniu od *Ape Escape* – innej klasycznej platformówce na tym krążku – nie można tu zboczyć z liniowej ścieżki. Sceneria jest tu tylko do popatrzenia – nie można przeskoczyć muru i iść na spacer pomiędzy stokrotkami.

## WYZWANIA

**Kiedy zaczynasz grać po raz pierwszy, powinieneś...**
**Zabić żaby nie dając się zacałować na śmierć.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Ukończyć poziom. Jeśli nie, to zagraj w inne demo.**

**Weterani powinni...**
**Rozbić każdą skrzynkę bez utraty życia.**

**[1–3] To jedynie niektóre ze wspaniałości, jakich doświadczycie, jeśli zagracie w demo Crash Bandicoot 3.**

**[1] Wskocz na ruchomą platformę, aby dostać się na poziom premiowy. [2] Podchodź zygzakiem do czarnoksiężnika, a potem wirowaniem wbij go w tę dziwaczną czapkę.**

## MIECZNIK

**Nie jest on łatwy do zabicia, ale nie jest również aż tak trudny, kiedy już wiesz co robić. Stań poza zasięgiem wymachów jego miecza i skocz, kiedy miecz uderzy w podłogę. Będąc w powietrzu, wciśnij wirowanie, aby go znokautować.**

**[1–2] Kiedy – przepraszam, jeśli – dotrzecie do końca poziomu, to zobaczycie ten zestaw.**

## STEROWANIE

**Siła jest niczym bez sterowania, więc macie tu sterowanie, które pozwoli kierować naszym pomarańczowym przyjacielem.**

| | |
|---|---|
| ←, ↑, →, ↓ | Ruchy |
| ⊗ | Skok |
| ○ | Wirowanie |
| ○ | Pełzanie |
| ○ + Kierunek | Ślizg |
| ◎ | Pokaż status |

## POZIOMY PREMIOWE

**To idealne miejsce do nazbierania dodatkowych żyć. W celu rozbicia pak na wyższym poziomie należy podskakiwać na skrzyniach zamiast rozwalać je wirowaniem. W późniejszych częściach gry niektóre z poziomów premiowych są ukryte i nie będą znakowane znakiem zapytania. W celu ukończenia *Crash 3* trzeba rozbić każdą skrzynię na każdym z poziomów.**

## OD STARTU DO METY

**SPOILER**

**Czujcie się ostrzeżeni – jeśli nie chcecie sobie zepsuć niespodzianek tego demo, to popatrzcie gdzie indziej. Tutaj weźmiemy Was za rączkę i przeprowadzimy przez poziom umieszczony w demo. Całujące żaby, wybuchające skrzynki, źli czarnoksiężnicy i agresywne hordy... wszystko w jednym dniu roboczym.**

**[1] Poczekaj aż żaby odwrócą się plecami, a wtedy znokautuj je wirowaniem. Proste.**

**[2] Staranuj ciałem tę skrzynkę, aby ją rozbić i zabrać zawartość ukrytą zawartość.**

**[3] Przeskocz nad kulami ognistymi czarnoksiężnika i naskocz z wirowaniem na niego.**

**[4] Odbij się od koła i staranuj ciałem wszystkie skrzynki, aby osiągnąć następny punkt kontrolny.**

**[5] Ten miecznik jest najtrudniejszym z wrogów, jakich spotkasz w tym demo.**

**[6] Tutaj jest skrzynka, która zmienia się z TNT na dodatkowe życie i z powrotem.**

**[7] Poziom premiowy. Wskocz na znak zapytania, aby na niego dolecieć.**

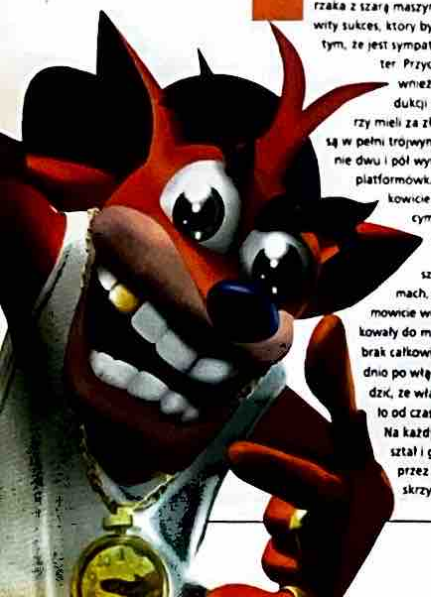
**[8] Wskocz na mur, aby uniknąć dwóch dodatkowych mieczy i zabrać fioletowy klejnot.**

**[9] Na koniec unikaj ludzi z mieczami i wskocz na zielone pudełko.**

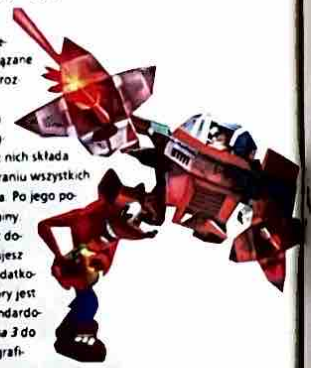
[1] Pierwszy boss, Tiny Tiger, wyrywa się na wolność. [2] N Cortex demonstruje nowe moce. [3] Animacje śmierci są super. Jest ich w sumie 15. [4] Crash-aniołek leci do nieba.

# Crash Bandicoot 3

**Trzecia część przygód sympatycznego zwierzaka, to zarazem najlepsza platformówka na PlayStation. Jest mało prawdopodobne, aby pojawiła się gra, która mogłaby zagrozić tej pozycji.**



*Crash* stał się tym dla konsoli Sony, czym Sonic dla Segi i Mario dla Nintendo. Wprawdzie nieoficjalnie, ale i tak każdy kojarzy rudego zwierzaka z szarą maszynką. Odniósł on niesamowity sukces, który był spowodowany nie tylko tym, że jest sympatyczny i posiada charakter. Przyczyniła się do tego również ogólna doskonałość produkcji z jego udziałem. Niektórzy mieli za złe serii z *Crashem*, że nie są w pełni trójwymiarowymi grami, a jedynie dwu i pół wymiarowymi, wtórnymi platformówkami. Ale trzecia część całkowicie przeczyła tym krzywdzącym opinią. Nasz bohater zyskał całkiem nowe możliwości ruchu, porusza się po pięknych poziomach, a jego przygody niesamowicie wciągają. Te zalety zredukowały do minimum wadę, jaką jest brak całkowitej swobody. Bezpośrednio po włączeniu gry można stwierdzić, że właściwie nic się nie zmieniło od czasu poprzedniej odsłony. Na każdym levelu ukryty jest kryształ i gem. Znajdujesz je poprzez rozbicie wszystkich skrzynek na danym poziomie. Na niektórych levelach jest więcej niż jeden gem, a zdobycie dodatkowych związane jest z trudniejszą trasą lub nagrodą za rozwiązanie jakiejś zagadki.



Zabawę rozpoczynasz w centralnym pomieszczeniu węzła machiny czasu, łączącego pięć różnych światów. Każdy z nich składa się z pięciu leveli. Po ich przejściu i zebraniu wszystkich kryształów, dostaniesz dostęp do bossa. Po jego pokonaniu możesz przejść do kolejnej krainy. W grze jest pięć światów. Pierwszy jest dostępny od razu. Kolejne cztery odblokujesz pokonując poszczególnych bossów. Dodatkowo jest jeszcze ukryty szósty świat, który jest dużo bardziej wymagający od tych standardowych. Największe podobieństwo *Crasha 3* do poprzednich części widać w warstwie grafi-

[1] Etapy podwodne są bardzo zróżnicowane. [2] Podążaj za jabłkami w głąb tunelu.

[1] Atakując sarkofag wyciągasz z niego mumię! [2] Czołganie jest czasami przydatne. [3] Uważaj na poruszające się platformy. [4] Strzel jabłkiem w taruszę, aby załatwić robota. [5] Maska ochroni Cię przed jednym trafieniem. [6] Trudny moment... zrób to ostrożnie. [7] Najbardziej atrakcyjna wizualnie część gry.

NAJWAŻNIEJSZĄ CECHĄ ODRÓŻNIAJĄCĄ *CRASHA 3* OD INNYCH PLATFORMÓWEK, JEST GRYWALNOŚĆ. A WŁAŚCIWIE RADOŚĆ PŁYNĄCA Z SAMEJ GRY.

cznej. W porównaniu z „dwójką" właściwie nie ma wyraźnych różnic, chociaż na ekranie pojawia się więcej postaci i zdecydowanie więcej kolorów. Najważniejszą cechą odróżniającą *Crasha 3* od innych platformówek, jest grywalność. A właściwie radość płynąca z samej gry. Większość z nas gra, aby pokonać przeciwnika, udowodnić coś sobie lub kolegom, nabić jak najwięcej punktów, albo po prostu pochwalić się jej ukończeniem. W przypadku *Crasha* jest inaczej. Nie dożuje nam zabawy po trochu, jak inne gry, ale cały czas „zalewa" nas atrakcjami. Atutem *Crasha* są poziomy, a dokładniej style poszczególnych światów. Najwięcej jest oczywiście poziomów typu „biegnij-do-przodu" i tych bardziej tradycyjnych, z widokiem z boku. No i dodatkowo, dobrze znany rodzaj atrakcji – „uciekaj przed potworem". Ale to już było. Są też nowości. Pierwszy z dwóch nowych stylów umieszczony jest pod wodą. Bohater porusza się po tych etapach używając płetw, maski i akwalungu, a czasami i podwodnego skute-

## TOWARZYSTWO

**W *Crashu 3* nie jesteś sam. Nie tylko masz do pomocy Coco, ale jeszcze dwa wierzchowce w postaci Tygryska i świeżo wyklutego Dinozaura. To dodaje grywalności, tym bardziej, że każde z nich ma inne możliwości i sposób sterowania. Poziomy z ich udziałem dają najwięcej radości z gry.**

[1] To smoki występują w dwóch różnych długościach. [2] W *Crashu 1* była to kula. *Crash 2* wprowadził wielkiego niedźwiedzia polarnego, a teraz musisz uciekać przed wspaniałym Triceratopsem. Nie zapomnij o nowej zdolności biegu.

## JAK SIĘ TAM DOSTAĆ

Jest pięć kolorowych gemów w grze i niektóre łatwiej zdobyć od innych. Czerwony gem jest najtrudniejszy do zdobycia i wymaga, żeby się trochę wrócić.

[1] Tu powinno być skrzynka.

[2] Teraz uderz skrzynkę z wykrzyk.

[3] Wróć się po swoich śladach...

[4] ...i dotknij beczki z TNT.

[5] Bum! Teraz możesz przejść dalej...

[6] ...i zabierz czerwonego gema!

WYGLĄD NOWYCH POZIOMÓW JEST NAPRAWDĘ IMPONUJĄCY. KOLEJNE NOWE LEVELE MOGĄ ZAMKNĄĆ USTA TYM WSZYSTKIM, KTÓRZY NARZEKALI NA BRAK TRZECIEGO WYMIARU.

ra. Wygląd nowych poziomów jest naprawdę imponujący. Kolejne nowe poziomy mogą zamknąć usta tym wszystkim, którzy narzekali na brak trzeciego wymiaru. Rozgrywka w nich polega na lataniu starym, rozklekotanym dwupłatowcem i niczym „Czerwony Baron" rozprawianiu się z przeciwnikami. Ta nowinka na pierwszy rzut oka budzi pozytywne emocje, ale na dłuższą metę jest to nieco nudny dodatek. Można za to, co jest zabawniejsze, znaleźć poziomy, w których naszego bohatera zastępuje jego siostra Coco. Najfajniejszą sprawą jest dodanie *Crashowi* kilku (a dokładnie pięciu) nowych umiejętności. Każda z nich jest dostępna dopiero po pokonaniu kolejnych bossów. W miarę przebiegu gry, bohater nauczy się podwójnego skoku, super wiru i ulepszonej wersji słynnego skoku na brzuch. Najdoskonalszą zdobyczą jest bazooka. Umożliwia ona eliminację przeciwników z daleka za pomocą wystrzeliwanych jabłek. Dostaniemy ją po pokonaniu Neo Cortexa, przedostatniego bossa. Fajny jest też Crash Dash (czyli bieg), który przydatny będzie przy zdobywaniu krzyży Ankh. To kolejna nowość w serii. Kiedy w którymś levelu zdobędziesz już kryształ, możesz do niego powrócić i zmierzyć się z czasem w wyścigu po Ankh. Dostępne są ich trzy rodzaje: szafirowy, złoty i platynowy (w zależności od osiągniętego czasu). To urozmaicenie doskonale wpływa na żywotność gry. *Crash Bandicoot* to zdecydowanie najlepsza część serii, ale czy warto kupować trójkę, gdy posiada się już dwie poprzednie? Na pewno tak. Tym bardziej, że ostatnio jest dużo tańsza, bo ok. 139 zł. Jest co prawda podobna do swoich znakomitych poprzedniczek, ale wszystkie nowe funkcje, poziomy, nagrody i postacie, nie wspominając o trybie gry na czas, składają się na produkt pożądany zarówno przez weteranów, dobrze obeznanych z Crashem, jak i nowicjuszy, którzy dopiero poznali rudzielca. Jeżeli nie posiadasz jeszcze *Crasha 3* w swoich zbiorach, to powinieneś jak najszybciej nadrobić zaległości. Tym bardziej, że to ostatnia platformówka z jego udziałem na PlayStation. Następna już na PS2.

[1] Wlazł w sekretnym Warp Room. [2] Wejście do kolejnego poziomu wygląda super. [3] Mocny skok na brzuch rozwali te skrzynki. [4] Ostatni poziom. Przeleć przez wszystkie obręcze po kolei. [5] Jeden ze wspaniałych latających poziomów. Zaraz zrobi się ciekawie.

## DLACZEGO CRASH 3?

**Wybraliśmy *Crasha Bandicoota 3* dlatego, że ma świetną, bardzo kolorową grafikę, wykręconą muzykę i superpłynną animację. Jest niezwykle zabawny, a gra dojo dużo radości i może trwać tygodniami bez cienia znudzenia (nawet nie czuję jak rymuję). Masa bonusów powiększa i tak olbrzymią grywalność. Gra jest super. *Crash* na prezydenta!**

## DODATKOWE OBSZARY

**Oprócz głównej drogi, na każdym poziomie są dodatkowe obszary, które można zwiedzić gdy zostaną spełnione pewne wymagania. Platforma bonusowa zabierze Cię w miejsce pełne żyć, skrzyń, owoców i innych rzeczy. Kolorowe platformy pojawią się gdy znajdziesz odpowiadające im kolorowe gemy. Platformy z czaszkami i skrzyżowanymi piszczelami pojawią się gdy zbierzesz już wszystko, co mogłeś z danego levelu. Zabierzą Cię w trudniejsze rejony, gdzie nagrodą będzie dodatkowy gem.**

PlayStation Total

WEBDYKT TERAZ

GRAFIKA: Płynna, kolorowa i absolutnie wspaniała 9

GRYWALNOŚĆ: Wspaniałe nagrodzą, doskonała dla wszystkich 9

ŻYWOTNOŚĆ: Dzięki kryształom Ankh można grać wielokrotnie 8

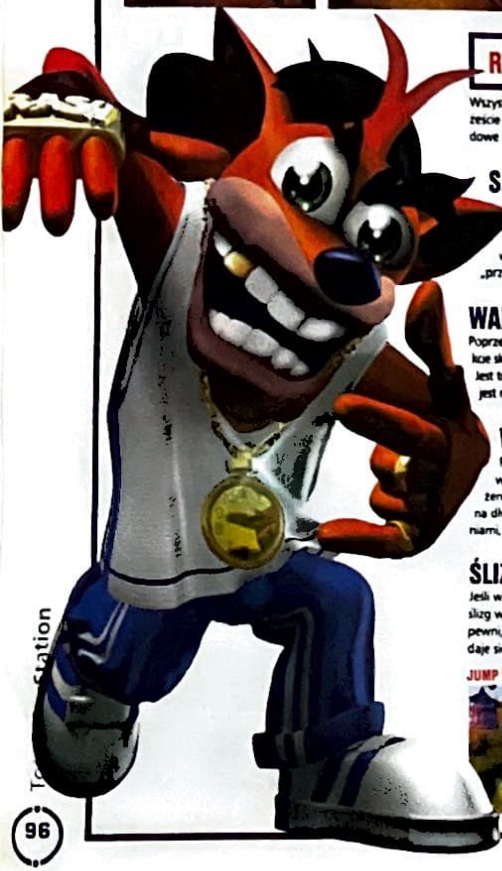
**Bez cienia wątpliwości najlepszy platformer na PlayStation.**

9 na 10

**TO JUŻ TRZECIE NASZE SPOTKANIE Z BANDICOOTEM I JEGO WIRUJĄCYM TAŃCEM. TERAZ MAMY DO CZYNIENIA Z NOWYM REPERTUAREM RUCHÓW, BRONI, POZIOMÓW, KLEJNOTÓW, KRYSZTAŁÓW I RELIKWI. PODAJEMY KILKA POUFNYCH INFORMACJI, ABY POMÓC WAM WE WSPÓLNEJ PRZYGODZIE Z CRASHEM.**

# CRASH BANDICOOT 3:

## WARPED



## RUCHY

Wszystkim, którzy nie znają błazeństw Bandicoota (gdzie zresztą się uchowali do tej pory?), szkicujemy jego standardowe umiejętności.

### SKOK

Bardzo proste. Jak można się było spodziewać, powoduje to skok Crasha na niewielką odległość. Przydatne przy niewielkich szczelinach, irytujących wrogach i wszystkim innym, przez co nie można się „przewrócić"!

### WALNIĘCIE BRZUCHEM

Poprzez naciśnięcie przycisku uchylenia się w najwyższym punkcie skoku, Crash wykona swe słynne Walnięcie Brzuchem. Jest to jedyny sposób na przełamanie wzmocnionych skrzyń, jest również przydatne przy zabijaniu wrogów.

### WIROWANIE

Firmowy atak Crasha. Wirowaniem pozbywa się on większości wrogów, z wyjątkiem tych, którzy wyposażeni są w kolce lub pomarańczowe boki. Nie starcza ono na długo, więc rozglądajcie się za dodatkowymi wirowaniami, jakie można zebrać po drodze!

### ŚLIZG

Jeśli w trakcie biegu naciśnie się przycisk ↓, Crash wykona ślizg w iście baseballowym stylu. Dzięki temu możemy być pewni, że zabity wróg odleci we właściwym kierunku. Przydaje się także do prześlizgiwania się pod przeszkodami.

### PEŁZANIE

Jeśli nacisnąć się przycisk kierunkowy, trzymając wciśnięty przycisk ↓, albo trzyma się wciśnięte ↓ po wykonaniu ślizgu, to będziemy pełzać. Jest to wykorzystywane głównie do przedostawania się pod niskimi blokami i przekraczanie

## ZNAJOMOŚĆ SKRZYŃ

Tak jak i w innych grach z tej serii, jest tu kilka różnych rodzajów skrzyń, które Crash ma niszczyć oraz garść innych spraw, na które musi uważać.

### SKRZYNIA NORMALNA

Standardowa skrzynia. Zwykle zawiera jedno jabłko.

### SKRZYNIA ?

Tę skrzynię można rozbić dowolnym z ataków, a może ona zawierać jedno jabłko, pięć jabłek lub dziesięć jabłek. I nie da się tego przewidzieć. Ale zawsze warto je zdobywać.

### SKRZYNIA ODBIJAJĄCA

Wyglądają jak normalne skrzynie z czarnymi paskami i jeśli się je rozbije, zawierają jedno jabłko. Ale jeśli będziemy po niej albo pod nią skakać, to jabłek będzie dziesięć!

### SKRZYNIA SPRĘŻYNUJĄCA/METALOWA SKRZYNIA SPRĘŻYNUJĄCA

Skrzynie ze skierowaną w górę strzałką są wykorzystywane do przenoszenia nas do wyżej położonych miejsc. Te metalowe w ogóle nie dają się rozbić. Trzymanie przycisku skoku, kiedy znajdziemy się na którejś z nich powoduje, że skoczą się wyżej.

### SKRZYNIA !

Ta skrzynia wykonuje jedną z dwóch rzeczy. Albo wysadza wszystkie Skrzynie Nitro na tym poziomie, albo zapełnia skrzynami rodzaju białe kwadraty. Czy tak, czy tak, jest to bardzo istotne, kiedy próbujemy zebrać wszystkie skrzynie na poziomie.

### BIAŁA SKRZYNIA

Zawartość tej skrzyni zmienia się tym szybciej, im bardziej się do niej zbliżymy. Zwykle będzie to skrzynia pusta, ? lub z Dodatkowym Życiem.

Od czasu do czasu będzie się ona zmieniać w Skrzynię TNT, więc należy uważać przy jej rozbijaniu. Jeśli pozostawimy ją zbyt długo, to zmieni się w Skrzynię Metalową.

### SKRZYNIA Z DODATKOWYM ŻYCIEM

Robi dokładnie to, co na niej widać.

### SKRZYNIA C

C oznacza Punkt Kontrolny (Checkpoint). Jeśli rozbije się taką skrzynię, to właśnie to się ukaże! Cudownie, nieprawdaż?

### SKRZYNIA Z MASKĄ

Rozwalenie tego maleństwa daje nam ochronę Maski. Oznacza to, że możemy zostać trafieni i nie umrzeć. Rozbicie dwóch Skrzyń Maski pozwala nam otrzymać dwa trafienia, a jeśli rozbijemy trzy, to na krótki czas staniemy się nietykalni. Ale proszę pamiętać, że niezależnie od tego, ile Masek posiadamy, to i tak zginiemy, jeśli spadniemy z poziomu.

### SKRZYNIA TNT

Można z nią robić wszystko, z wyjątkiem naskoczenia na nią - wtedy wybuchnie, bezzwłocznie zabierając nas ze sobą. Jeśli się na nią naskoczy, to przed eksplozją będzie jeszcze odliczać od trzech w dół, co powinno dać nam dość czasu na ucieczkę.

### SKRZYNIA NITRO

Te skrzynie są bardzo śmiercionośne. Jeśli zetkniemy się z którąś, to umrzemy. To takie proste. Więc żeby było śmieszniej, radzimy unikać ich za wszelką cenę. Jednak w dalszym ciągu jest kilka sposobów na ich bezpieczne rozbijanie. Można skorzystać z Wyrzutni Jabłek, posłać na nią wroga albo rozbić Skrzynię ! - jeśli zdołamy taką znaleźć. Jednak najlepszym rozwiązaniem jest Wyrzutnia Jabłek, ale dopóki jej nie zdobędziemy, trzeba polegać na Skrzyni !.

## KLOCKOWATE PLATFORMY

Musimy zmagać się nie tylko ze skomplikowanymi ścieżkami i przejściami, ale każdy poziom zawiera też choć jedną Klockowatą Platformę, na którą można wskoczyć.

### PLATFORMA ?

Po jednej z tych Platform ? znajdziemy na każdym z poziomów lądowych w grze. Przeniesie nas ona do obszaru premiowego, gdzie można zgromadzić wiele żyć.

### PLATFORMA Z CZASZKĄ I SKRZYŻOWANYMI PISZCZELAMI

Kiedy po raz pierwszy przechodzimy przez poziom, to będą się one pojawiać jako przezroczyste platformy z białymi limami. Żeby je zapełnić, trzeba zebrać wszystkie klejnoty na tym poziomie (wszystkie, które można zebrać bez korzystania z tej platformy). Tylko w takim przypadku platforma się ukaże i zabierze nas w trudną drogę poprzez poziom - drogę często zakończoną klejnotem.

### POKOLOROWANA PLATFORMA

I znowu, pojawiają się one początkowo jako zarys platformy, ale jeśli znajdziemy klejnot w tym samym kolorze, to stają się widoczne i zabierają nas w dodatkową część poziomu. Ta dodatkowa część będzie kluczowa, gdyż pozwoli nam ona zdobyć zaginione skrzynie, albo nawet Bezbarwny Klejnot!

## CRASH NISZCZYCIEL

Poprzez pokonanie bossa nasz bohater uzyskuje nowe ruchy i cios. Należy je znaleźć jak najwcześniej.

### POKONANY BOSS - TINY TIGER

**Otrzymana umiejętność:** Walnięcie Wirującym Brzuchem

Czyni Walnięcie Brzuchem Crasha jeszcze potężniejszym. Przez naciśnięcie ↓ podczas skoku możemy spowodować potężne Walnięcie Brzuchem przez Crasha. Będzie ono zabijać nie tylko wszystkich wrogów, jacy się znajdą pod nim, ale także w pobliżu niego. Jest to również jedyny sposób na otwarcie przez Crasha wzmacnianych drewnianych kufrów.

### POKONANY BOSS - DINGODILE

**Otrzymana umiejętność:** Podwójny Skok

Przez ponowne naciśnięcie skoku w najwyższym punkcie wykonywanego skoku, Crash otrzyma dodatkowy przyrost wysokości, pozwalający mu pokonywać te szersze rozpadliny lub rozbijać wyżej umieszczone skrzynie. Nie należy lekceważyć mocy, jaką daje ta umiejętność.

### POKONANY BOSS - N. TROPY

**Otrzymana umiejętność:** Super Sprint

Przez trzymanie wciśniętego przycisku R2, Crash będzie mocniej wyciągał nogi i biegł o wiele szybciej. Jest to przydatne głównie przy Time Trial i zdobywaniu złotych relikwii.

### POKONANY BOSS - N. GIN

**Otrzymana umiejętność:** Super Wirowanie

To pozwala Crashowi wykonać pięć wirowań pod rząd, bez odpoczynku. Znacznie to ułatwia zabijanie wrogów i rozbijanie skrzyń. Pozwala to też Crashowi szybować, tak więc w połączeniu z Podwójnym Skokiem, może on teraz pokonywać naprawdę bardzo szerokie rozpadliny. Ale proszę uważać. Raz rozpoczęte Super Wirowanie nie daje się zatrzymać, więc trzeba się upewnić, że korzystamy z niego rozsądnie.

### POKONANY BOSS - N. CORTEX

**Otrzymana umiejętność:** Wyrzutnia Jabłek

Najlepsza z nowych umiejętności Crasha. Jeśli przytrzymamy wciśnięty przycisk L1, Crash dobędzie tej broni, a my będziemy mogli naprowadzić celownik. Na Skrzynie Nitro lub to, co zechcemy zestrzelić! To najwyższa radocha.

## ŚWIAT PIERWSZY

### POZIOM 1 - Toad Village

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Pierwszy poziom jest jak zawsze, bardzo łatwy. Daje nam on szansę przetrenowania naszych ataków i zapoznania się ze sterowaniem. Należy wirem atakować wszystkich wrogów i zbierać wszystkie skrzynki. Klejnot skrzynkowy powinien być bardzo łatwy do zdobycia. Po skończeniu poziomu trzeba wejść na niego ponownie i zdobyć relikwię. Relikwię Platynowa powinno dać się zdobyć już w pierwszym podejściu.

## POZIOM 2 – Under Pressure

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Po raz pierwszy w trylogii Crasha jesteśmy pod wodą. Szybkie naciśnięcie ⨉ daje nam krótki impuls szybkości. Najlepszym pomysłem na tym poziomie jest ignorowanie wszelkich wrogów i skupienie się na przetrwaniu. Bardzo przydatne są odrzutowe narty podwodne, gdyż mogą one odpalać pociski rozwalające czerwone rośliny i ujawniające ukryte za nimi skrzynie. Ale nie tylko to. Mogą też one osiągać impuls super szybkości, bardzo istotny, kiedy wykonujemy próbę czasową.

## POZIOM 3 – Orient Express

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Pomysł, jaki sięga aż do Crasha 1, jest następujący: „wskocz na grzbiet zwierzaka i przejedź na nim przez cały poziom". Tym razem jest to małe tygrysie szczenię, więc skacz mu na grzbiet i jazda! Jak zwykle, naciśnięcie ⨉ wprowadza zwierzaka w galop, co jest bardzo ważne przy zdobywaniu relikwii. Jedyną rzeczą, na którą musimy tu uważać, są baryłki, stanowiące się z niektórych wzgórz. Są także sprężynowi ludzie, którzy co prawda nie chcą nas zabić, ale mogą nas wyrzucić na wyższy poziom – co może oznaczać, że przegapimy niektóre skrzynie.

## POZIOM 4 – Bone Yard

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Na tym poziomie głównym zagrożeniami jest gorąca lawa i parujące gejzery. Zaczyna się dosyć prosto, zwyczajową akcją wchodzenia na ekran. Rozbijamy jajko w połowie drogi i już możemy wspiąć się na pokład... czegoś. Wygląda to jak dziecko dinozaura i, niech mnie diabli, potrafi skakać! Dostarcza nam ono także dodatkowej ochrony, działając jak maska.

## POZIOM 5 – Makin' Waves

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Kolejna nowością w Crashu jest ten poziom z odrzutowym skuterem. Dosyć łatwo jest się tu zgubić, więc nie należy spuszczać oka ze strzałki u góry ekranu, gdyż wskazuje nam ona prawidłowy kierunek jazdy. Głównym zagrożeniem na tych poziomach są pływające miny. Niektóre z nich poruszają się, a niektóre pozostają nieruchome. Wśród innych niebezpieczeństw należy też unikać bomb odpalanych przez statek, łodzi wioskowych oraz straszliwe wkurzających facetów z kotwicami! Również klejnot skrzynkowy może okazać się trudny do zdobycia, jako że parę skrzynek jest przemyślnie ukrytych za rampami.

# ŚWIAT DRUGI

## POZIOM 1 – Gee Wiz

**Klejnoty:** Skrzynkowy

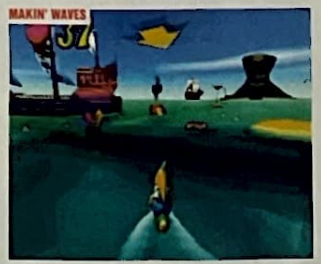
Na tym poziomie występuje wrogi Czarodziej. Jest to szczególnie wstrętny wróg, który wystrzeliwuje zaklęcia magiczne, trudne do uniknięcia. W przeciwieństwie do niego, cała reszta poziomu jest dosyć łatwa, z żabami, rycerzami i kozami, których trzeba unikać. Również klejnot skrzynkowy jest bardzo prosty do zdobycia. Jedyny moment, w którym możemy ucierpieć jest na samym końcu, kiedy trzeba trafić Skrzynkę !, otoczoną Skrzynkami Nitro. Należy się upewnić, że znajdujemy się z dala od każdej z nich, szczególnie od tych za naszymi plecami.

## POZIOM 2 – Hang 'em High

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Żółty

Pierwszy z poziomów „wiszących". Trzeba tu stawić czoła paru trudnym wrogom, z których najgorszym jest z pewnością Swash-Buckler, będący zupełnie nietykalnym, kiedy zaczyna wywijać swym mieczem. Zanim więc poczęstujemy go naszym wirowaniem, trzeba poczekać, aż odwróci się do nas plecami. Innym wrogiem, który może nam sprawić kłopoty jest Pot Lady. Niesie ona chwiejący się stos garnków i jeśli zaatakujemy ją wirowaniem, któryś przeleci jej nad głową, a wtedy ona spróbuje zepchnąć nas z platformy. Najlepszym sposobem na jej zabicie, jest po prostu zrobić w nią ślizg. To spowoduje, że zleci ona z poziomu i można mieć nadzieję, że wraz ze sobą zabierze inne niepożądane rzeczy. Z sieci korzystamy stając pod nią, naciskając i przytrzymując wciśnięty przycisk skoku. Możemy nacisnąć ⨉, aby wirować i ○, żeby podnieść nogi w górę.

**Żółty klejnot:** Jedynym sposobem, aby zdobyć ten dodatkowy klejnot na poziomie „Hang 'em High", jest przejście przez Warp Room, który staje się aktywny po pokonaniu przez nas N. Cortexa.




## POZIOM 3 – Hog Ride

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Jeszcze jeden nowy pomysł w Crash 3. Na tym poziomie musimy wziąć udział w wyścigu. Aby zdobyć kryształ, musimy przybyć na metę pierwsi. Jeśli po prostu będziemy podążać za innymi samochodami, próbując w nie wjechać, kiedy tylko nadarzy się okazja, to wszystko będzie w porządku. Należy uważać na zielone trasy szybkiego ruchu, gdyż dają one ogromne przyspieszenie, które trwa dopóki nie puścimy gazu. Jedyną tego wadą jest to, że bardzo trudno jest kierować, kiedy jedzie się na samych tylnych kołach! Klejnot skrzynkowy wydaje się łatwy do zdobycia, póki się nie okaże, że kończymy z jedną skrzynką za mało. Jeśli wrócimy, to zobaczymy, że kryje się ona po prostu za rampą.

## POZIOM 4 – Tomb Time

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Bezbarwny

Na poziomach „grobowcowych" musimy wkroczyć i przeżyć w jednym z grobowców N. Cortexa. Są one pełne głupawych pułapek i dziwnych wrogów, więc trzeba się upewnić, że rozum mamy przy sobie. Szczególnie niebezpieczni są fanatyczny motający płomienie, gdyż dobrze musimy wyliczyć czas naszej ucieczki, albo zostaną z nas skwarki. Kiedy się wejdzie na kamienie przełącznikowe, to na krótko pojawią się dodatkowe platformy, co pozwoli nam na nie wskoczyć.

**Bezbarwny klejnot:** W celu znalezienia klejnotu Bezbarwnego na poziomie „Tomb Time", musimy już mieć klejnot Fioletowy. Bez niego nie będziemy w stanie otworzyć fioletowych drzwi. Ale idąc dalej tą trudną drogą, dotrzemy w końcu do Bezbarwnego Klejnotu.

# BOSS ŚWIATA PIERWSZEGO – TINY TIGER

Z Crash 2 powraca postać Malutkiego. Tym razem jest on jednak o wiele łatwiejszy. Kiedy zaczyna kroczyć, biegamy dookoła, póki nie wetknie swego trójzębu w glebę – wtedy atakujemy go wirowaniem. On wypuści swoje lwy. Można je zabić wirowaniem, ale zwykle podąża z nimi inny lew, który nas zje, kiedy skończymy wirować. Lepiej więc ich unikać. Malutki wkrótce zacznie skakać. Należy skorzystać z tej samej taktyki, co poprzednio. Jego ostatnim atakiem jest większa liczba lwów. I znowu, należy ich unikać, a potem wykończyć Malutkiego.

## POZIOM 5 – Midnight Run

**Klejnoty:** Skrzynkowy

To kolejny poziom „jeżdżony", ale odbywający się nocą. I musimy tu sobie poradzić z nowymi wrogami. Najgorsze są Smoki, gdyż mogą się one poruszać na trzy różne sposoby. Albo są nisko, więc musimy nad nimi przeskoczyć, albo wysoko, więc musimy przeczekać na dole pod nimi, albo też mieszają oba te sposoby, a wtedy musimy starannie wyliczyć czas na ich minięcie. Pamiętajcie, aby galopować, gdy tylko się da, jeśli chce się zdobyć relikwię.

# ŚWIAT TRZECI

## POZIOM 1 – Dino Might

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Bezbarwny

Ten poziom ma kształt litery U. Zaczynamy go biegnąc w głąb ekranu, przechodzimy do prawej strony na boku, a potem kończymy dosiadając ogromnego triceratopsa! Pierwszy etap tego poziomu jest dosyć łatwy – wystarczy pamiętać, aby dobrze wyliczyć w czasie nasz atak na Taranujące Foki. Zanim się je zaatakuje, należy poczekać aż przestaną wirować. Należy też, tak jak poprzednio, uważać na pomykające gejzery i potoki lawy. Upewnijcie się, że rozbijecie jajko i znowu pojedziecie wierzchem na dziecku dinozaura. Nawet po otrzymaniu trafienia możecie ponownie wskoczyć mu na grzbiet i jechać dalej.

# BOSS ŚWIATA DRUGIEGO – DINGODILE

Ten boss to twardy orzech do zgryzienia. Należy unikać spadających płomieni, a następnie cały czas biec, zmieniając kierunki. To spowoduje, że Dingodile będzie strzelać ze swej pukawki tam, gdzie przed chwilą byliśmy. Wkrótce sami zobaczymy, jak się do niego dobrać – ruszyć do przodu, zaatakować go wirowaniem i wycofać się, zanim zostaniemy schwytani. Wystarczy to powtórzyć jeszcze dwa razy i już po wszystkim.

## POZIOM 2 – Deep Trouble

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Czerwony

Witajcie ponownie w podwodnym świecie Crasha. Tym razem trzeba będzie sobie radzić z odmiennymi wrogami – głównie wirami. Włączają się one i wyłączają, więc trzeba się upewnić, że dobrze wyliczyliśmy w czasie gonitwę pomiędzy nimi, albo zostaniemy wessani. Bardzo przydatne są podwodne narty odrzutowe, gdyż ich użycie oznacza możliwość strzelania do różnych rzeczy i zdobywania skrzyń ukrytych za czerwonymi roślinami. A pędzenie na tych nartach jest bardzo przydatne, kiedy dokonujemy próby czasowej.

**Czerwony Klejnot:** Przedostańcie się od razu na sam koniec poziomu, a zobaczycie Skrzynię !. Trafcie ją, a następnie przebądźcie całą drogę tuneliem z powrotem, póki nie natrafice na liczne skrzynie TNT i metalowe. Przełącznik, który tam trafiliście, spowodował pojawienie się skrzyni TNT. Nie atakujcie jej – po prostu dotknijcie jej wierzchu, a następnie się wycofajcie. Wybuchając, otworzy ona przejście. Podążając tą drogą, dotrze się w końcu do Czerwonego Klejnotu.

## POZIOM 3 – Hang Time

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Fioletowy

Pod względem wrogów niezbyt się różni od poziomu „Hang 'em High", ale tu będziemy mieć do czynienia ze znacznie częstszym zwisaniem na siatkach. Miejscami perspektywa może nieco to utrudniać, ale przy zachowaniu skupienia wszystko powinno być w porządku. Proszę nie zapominać, że przez trzymanie wciśniętego przycisku skoku podczas podskakiwania na trampolinie, będziemy skakać wyżej. Okaże się to nieocenione w późniejszych etapach tego poziomu.

**Fioletowy Klejnot:** Aby odnaleźć Fioletowy Klejnot, trzeba się dostać na platformę z Czaszką i Piszczelami. Ale nie będzie ona trwała, dopóki nie zbierzemy wszelkich innych klejnotów, kryształów i relikwi w tym świecie.

## POZIOM 4 – Road Crash

**Klejnoty:** Skrzynkowy

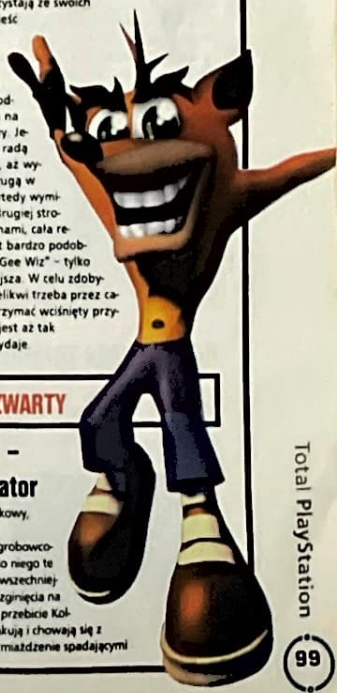
Kolejny wyścig motocyklowy, tyle że tym razem musimy unikać samochodów policyjnych, a oprócz tego zapór drogowych, przeciwników i bezdennych rozpadlin.

Trzeba też pamiętać o zwalnianiu na ostrych wirażach, bo jeśli zbyt daleko wypadniemy z trasy, to stracimy zbyt wiele czasu. Jeśli uznamy to za stosowne, to możemy wyprzedzać przeciwników po wewnętrznej stronie zakrętów. Jeśli zdołamy trafić na wszystkie zielone trasy szybkiego ruchu, to powinniśmy być w stanie wygrać wyścig i bez problemu zdobyć kryształ.

## POZIOM 5 – Double Header

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Na tym poziomie poznajemy kilku dosyć obrzydliwie wyglądających olbrzymów, którzy, jeśli tylko zbytnio się zbliżymy, skorzystają ze swoich maczug, aby wgnieść nas prosto w kamerę! Sposobem na zabicie takiego olbrzyma jest wykonanie podwójnego naskoku na czubek jego głowy. Jednakże najlepszą radą jest przeczekanie, aż wymachnie on maczugą w jedną stronę, a wtedy wyminięcie go po tej drugiej stronie. Poza olbrzymami, cała reszta poziomu jest bardzo podobna do poziomu „Gee Wiz" – tylko odrobinę trudniejsza. W celu zdobycia Platynowej Relikwi trzeba przez całuteńki poziom trzymać wciśnięty przycisk R2. A to nie jest aż tak trudne, jak się wydaje.



# SWIAT CZWARTY

## POZIOM 1 – Sphynxinator

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Bezbarwny

Kolejny poziom „grobowcowy" i stosują się do niego te same rady. Najpowszechniejszym sposobami zginięcia na tym poziome jest przebicie Kolcami, które wyskakują i chowają się z powrotem, albo zmiażdżenie spadającymi

blokami. Przez Koke można się bez szkody przewirować, natomiast przy blokach należy zachować większy dystans, gdyż są one szersze niż sądzimy – potrafią nas zmiażdżyć jeszcze wtedy, gdy wydaje się nam, że je szczęśliwie minęliśmy.

**Bezbarwny Klejnot:** Można go zdobyć jedynie po wcześniejszym zdobyciu Niebieskiego Klejnotu. W połowie poziomu należy wskoczyć na Niebieską Platformę, a ona doprowadzi nas do innej części grobowca, do bardzo trudnej trasy, na końcu której znajduje się Bezbarwny Klejnot.

## POZIOM 2 – Bye Bye Blimps

**Klejnoty:** Skrzynkowy

To bardzo łatwy poziom, będącym zupełnie nowym pomysłem w serii Crash. Na tym poziomie o zupełnej swobodzie wędrówki, trzeba zestrzelić wszystkie sterowce lub balony z gorącym powietrzem. Wystarczy po prostu polecieć w stronę każdego z nich, strzelając z działek. A jeśli sami zostaniemy zestrzeleni, to należy klepać przycisk é – to powoduje nasze wirowanie i niewrażliwość na ogień wroga. Jeśli zaczyna nam brakować zdrowia, to trzeba zestrzeliwać balony medyczne.

## POZIOM 3 – Tell No Tales

**Klejnoty:** Skrzynkowy

To kolejny poziom z nartami odrzutowymi. Trzeba uważać na okręty piracki, strzelające w nas kulami armatnimi. Warto spróbować przedostać się przez środek ich zgrupowania, bo w ten sposób nie traci się szybkości. Może się okazać, że mamy kłopoty z dobraniem się do wszystkich skrzynek i żeby je znaleźć będziemy musieli przebyć cały poziom z powrotem od tyłu. Będzie trzeba okrążyć rufę ostatniego okrętu pirackiego, aby stwierdzić, że kryje się tam jeszcze pięć, zuchwale schowanych skrzynek.

## POZIOM 4 – Future Frenzy

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Bezbarwny

Na tym poziomie należy pamiętać, że nie wolno nam dotknąć niczego w kolorze pomarańczowym, albo zostaniemy zniszczeni. Małe ludziki w latających spodkach mogą zostać zabite przez bezpośrednie naskoczenie na nie, albo za pomocą Wyrzutni Jabłek. Kiedy udajemy się po Klejnot Skrzynkowy, należy się upewnić, że w połowie poziomu przeskoczymy nad Skrzynią !, dzięki czemu będziemy mogli zdobyć skrzynie znajdujące się poniżej miejsca, gdzie będą się tworzyć skrzynie metalowe. Aby zabić wrogów w stylu ED–209, należy uchylić się przed ich trzema rakietami, a następnie trafić cel na ich tyłach.

**Bezbarwny Klejnot:** Jedynym sposobem na zdobycie Bezbarwnego Klejnotu jest podążanie dodatkową trasą wychodzącą z tajemnego Zakrzywionego Pokoju.

## POZIOM 5 – Tomb Wader

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Niebieski

Ten poziom powinien być dostatecznie łatwy, dopóki się nie będziemy spieszyć. Zawsze trzeba pamiętać, że Crash nie potrafi pływać bez sprzętu do nurkowania, więc trzeba wskakiwać na platformy, kiedy poziom wody zaczyna się podnosić, albo się utonie. Ten poziom jest znacznie łatwiejszy, jeśli uda się nam wejść w posiadanie Wyrzutni Jabłek, gdyż pozwala ona zabijać wrogów i rozbijać Skrzynki Nitro bez potrzeby zbytniego zbliżania się do nich. Należy też uważać na zeskrzygujące się bloki, gdyż mogą nas one z łatwością zepchnąć na Skrzynkę Nitro lub do rozpadliny.

**Niebieski Klejnot:** Aby zdobyć Niebieski Klejnot, trzeba najpierw zdobyć wszystkie inne kryształy, klejnoty i relikwie, jakie są dostępne w tym świecie – oczywiście poza tymi, do których zdobycia jest potrzebny Niebieski Klejnot.

## ŚWIAT PIĄTY

## POZIOM 1 – Gone Tomorrow

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Bezbarwny

Kolejny poziom futurystyczny, tylko teraz jest o wiele trudniejszy. Ponownie należy pamiętać, że pod groźbą śmierci nie wolno nam dotknąć niczego w kolorze pomarańczowym. Znowu tu są roboty ED–209, które jak zawsze są bardzo trudne do zabicia. Dopóki działać będziemy bez pośpiechu, ten poziom nie jest w rzeczywistości taki zły. Kłopotów może nam przysporzyć zdobywanie relikwi, gdyż zbytni pośpiech może wymusić popełnianie błędów, a na tym poziomie po prostu nie ma miejsca na żadne omyłki!

**Bezbarwny Klejnot:** Aby wkroczyć na trasę wiodącą do Bezbarwnego Klejnotu, trzeba wcześniej mieć Klejnot Zielony, a następnie wskoczyć na Zieloną platformę.

## POZIOM 2 – Orange Asphalt

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Tak jest, znowu jesteśmy na drodze. Jednak tym razem samochody policyjne poruszają się w poprzek drogi, próbując powstrzymać nasze postępy. Ale z łatwością można ich uniknąć – wystarczy wycelować na ten bok, na którym się znajdują w chwili, gdy je zobaczymy. Ten poziom jest świadkiem wielu skoków nad rozpadlinami, więc trzeba się upewnić, że trafiamy na rampę, albo zaznamy swobodnego spadku. W rzeczywistości, rozpadliny można też ominąć jadąc poboczem drogi. To nas mocno spowolni, ale przynajmniej nie wpadniemy w przepaść!

## POZIOM 3 – Flaming Passion

**Klejnoty:** Skrzynkowy, Zielony

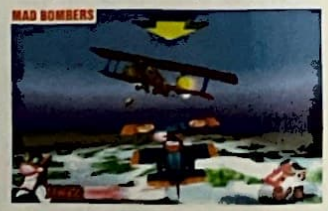
Na tym poziomie jest sporo ognia, którego musimy unikać. Warto jednak odnotować, że kiedy bierzemy udział w próbie czasowej, to możemy wykonać podwójny skok lub przewirować przez ogień, nie musimy więc czekać, aż przygasnie. Jest tu również do wykonania kilka trudnych skoków 3D, więc trzeba sobie na nie zarezerwować czas, albo wrócić się ponownie na początek tego poziomu.

**Zielony Klejnot:** Trzeba skorzystać z platformy z czaszką i skrzyżowanymi piszczelami, co z kolei oznacza konieczność wcześniejszego zebrania wszystkich innych klejnotów, kryształów i relikwi w tym świecie. Nie jest to łatwe zadanie.

## POZIOM 4 – Mad Bombers

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Kolejny poziom lotniczy, tym razem nieco trudniejszy. Główna różnica polega na tym, że teraz nasze cele są o wiele mniejsze i w dodatku się poruszają. Celować musimy w dwa silniki na każdym z wrogich bombowców. Należy pamiętać o wirowaniu, jeśli znajdziemy się pod ogniem nieprzyjaciela. Strzałka u góry ekranu służy jako drogowskaz – wskazuje nam drogę do najbliższego bombowca.




## BOSS ŚWIATA TRZECIEGO – N. TROPY

N. Tropy jest bossem bardzo łatwym do pokonania. Kiedy zaczniemy, wystrzeli w nas kulę energii. Należy ją przeskoczyć. Wtedy on spróbuje odpalić w nas swoje lasery. Należy po prostu przeskakiwać nad nimi, a następnie obserwować, które kafelki rozbłyskują i dostać się na te, które nie świecą. Rozbłyskujące kafelki zapadną się. Teraz należy ruszyć na niego i zaatakować go wirowaniem. Tym razem, kiedy wystrzeli on kule energetyczne, druga z nich pójdzie górą, więc należy się pod nią schylić. Procedurę ataku należy powtórzyć jeszcze dwukrotnie, a będzie to koniec gry dla N. Tropy!

## BOSS ŚWIATA CZWARTEGO – N. GIN

Crashowi udaje się pilotować dosyć interesującą maszynę latającą, a przez naciśnięcie przycisku ü przybywa nam z pomocą Tygrys, więc można teraz oddać trzy strzały na raz. Należy celować w rozbłyskujące żółte części statku N. Gina, a po trzech trafieniach wycofa się on... tylko po to, żeby powrócić z mocą większą od wszystkich innych bossów! Jednak w dalszym ciągu jest on dość łatwy do zabicia, przynajmniej dopóki będziemy się nieustannie poruszać i zestrzeliwać odpalane przez niego rakiety.

## POZIOM 5 – Bug Lite

**Klejnot:** Skrzynkowy, Bezbarwny

Ostatni ze zwykłych poziomów w grze wydaje się powracać do robaczków świętojańskich, jakie po raz pierwszy pojawiły się w Crash 2. Zostają one przez chwilę przy nas, po czym się oddalają, trzeba się więc starać zdobywać nowego robaczka, kiedy się tylko da! Nie należy ich chwytać zaraz, jak tylko się je zobaczy – zanim weźmie się takiego robaczka należy się upewnić, że otwarte są wszelkie drzwi na naszej drodze. W połowie poziomu zdobędziemy trzy maski, które uczynią nas nietykalnymi. Jednak przy szarżowaniu na Skrzynie Nitro nie wolno zapominać, że w dalszym ciągu możemy zginąć, jeśli wpadniemy w jedną z wielu okalających rozpadlin.

**Bezbarwny Klejnot:** Aby zdobyć Bezbarwny Klejnot, musimy mieć wszystkie pięć klejnotów kolorowych. To przeniesie nas na wielce zdradliwą trasę, która w końcu doprowadzi nas do Bezbarwnego Klejnotu.

## ŚWIAT SZÓSTY

## POZIOM 1 – Ski Crazed

**Klejnoty:** Skrzynkowy

Ostatni poziom z nartami odrzutowymi. Samo ukończenie tego poziomu nie jest takie trudne, podobnie jak zdobycie wszystkich skrzynek. Jednakże jest to bez wątpienia najtrudniejszy poziom w grze do zdobycia Złotej Relikwi. Jest tu bardzo dużo ponadplanowych żółtych skrzynek, z których większość jest otoczona bombami. Zdobycie Złotej Relikwi na tym poziomie będzie wymagać użycia całej naszej zręczności.

## POZIOM 2 – Hang 'em High

**Klejnoty:** Żółty

Nie jest to samodzielny poziom, a raczej uzupełnienie pierwotnego poziomu „Hang 'em High". Jest to jedyny sposób na zdobycie Żółtego Klejnotu.



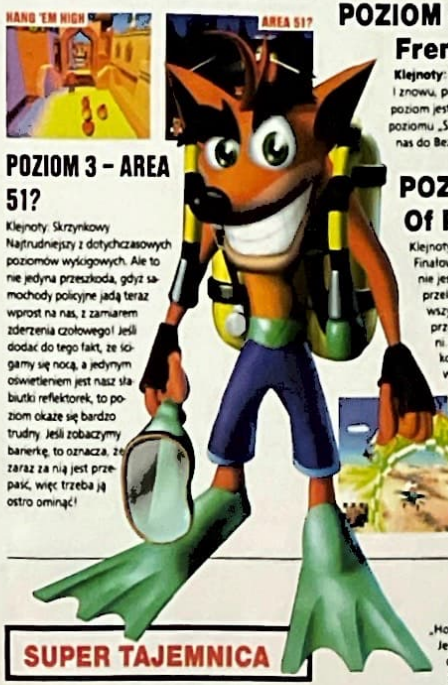




## POZIOM 3 – AREA 51?

Klejnoty: Skrzynkowy

Najtrudniejszy z dotychczasowych poziomów wyścigowych. Ale to nie jedyna przeszkoda, gdyż samochody policyjne jadą teraz wprost na nas, z zamiarem zderzenia czołowego! Jeśli dodać do tego fakt, że ścigamy się nocą, a jedynym oświetleniem jest nasz słabiutki reflektorek, to poziom okaże się bardzo trudny. Jeśli zobaczymy banerkę, to oznacza, że zaraz za nią jest przepaść, więc trzeba ją ostro ominąć!



## SUPER TAJEMNICA

A dla graczy, którzy chcą się przenieść na inne poziomy...

## The Relic Warp

Można się do niego dostać poprzez niewielką platformę, która pojawia się pośrodku zasadniczego obszaru Warp Room (w pobliżu ekranu Load/Save) po tym, jak zbierzemy pierwszych pięć relikwi. Przejścia do trzech tutejszych poziomów, jak również przejścia do dwóch podleveli w ukrytych częściach dwóch zwyczajnych poziomów gry, otwierają się po zgromadzeniu odpowiednio 5, 10, 15, 20 i 25 relikwi.

## Hot Coco

Pierwszy „Gorący Kokos" można znaleźć na poziomie „Hog Ride" (drugi poziom motocyklowy). Jest tam znak Obcych po lewej stronie drogi. Wystarczy go trafić, a przez falę czasoprzestrzenną przedostaniemy się na tajny poziom Hot Coco.

Klejnot na tym poziomie zdobywa się przez zebranie wszystkich skrzynek.

## POZIOM 4 – Future Frenzy

**Klejnoty:** Bezbarwny

I znowu, podobnie jak z „Hang 'em High", ten poziom jest jedynie uzupełnieniem zasadniczego poziomu „Szał przyszłości". Ta trasa doprowadzi nas do Bezbarwnego Klejnotu.

## POZIOM 5 – Rings Of Power

Klejnoty: Skrzynkowy, Bezbarwny

Finałowy poziom Crash Bandicoot 3 i wcale nie jest taki trudny. Wystarczy po prostu przelecieć przez wszystkie pierścienie. I to wszystko. Jedynym sposobem na to jest przewirowanie się przez każdy z pierścieni. Daje nam to dodatkowy impuls szybkości, ale czyni sterowanie statkiem o wiele trudniejszym.

## Eggiptus Rex

Drugim tajnym poziomem jest „Eggipus Rex". Można się do niego dostać przez zabicie się (lub przynajmniej próbę zabicia się) na drugim Pterodaktylu (latającym dinozaurze), na którego natkniemy się na drodze Żółtego Klejnotu na poziomie „Dynomite!" – drugim poziomie jurajskim. Zagmatwane, ale prawdziwe. Klejnot znajduje się na końcu poziomu, a relikwia jest do zdobycia przez pokonanie zegara w próbie czasowej.

Naprawdę trudny orzech do zgryzienia.

## STEROWANIE

**Zanim dostaniesz się na wyciąg krzesełkowy, będziesz potrzebował kilku podstawowych klawiszy sterujących. Oto one.**

| | |
|---|---|
| D-pad | Ruch deski |
| ○ | Skok |
| ◎ | Ostry zwrot |
| R1/L1 | Pchnięcie lewe/prawe |
| R2 | Przełączenie pozycji |

**[1] Proste chwyty przodu i tyłu są pierwszymi rzeczami, które należy opanować. [2] Do biegu, gotów... [3] Oto nieuniknione zderzenie zaraz po starcie.**

1

3

2

# COOL BOARDERS 3

**Udaj się na stoki w tym zjazdowym** pokazie skomplikowanej kombinacji szybkości i akrobacji, **jakim jest *Cool Boarders 3*.**

**NA CD** Kiedy Sony przekazała pałeczkę swej alpejskiej wyścigówki nowemu zespołowi 989 Studios, wielu było ciekawych, czy także trzecie podejście okaże się nieszczęśliwe dla fanów snowboardingu. Ile kolejnych wersji może być niewypałami?

Na szczęście, chociaż *Boarders* numer trzy obrał nieco inny kurs niż jej poprzedniczki, to jest co najmniej równie zabawna. Konkurencja zjazdowa, czyli Downhill, jest wykonana wspaniale zdradliwie, poprzez otaczające trasę drzewa, skałki i budki porozrzucane po całej szerokiej trasie, oraz wyskocznie, pokryte lodem rzeki i dziwaczny pług śnieżny.

Początkowo sterowanie może wydawać się nieco trudne, ale po jakimś czasie (a pad analogowy prawdopodobnie uczyni całą kwestię o wiele gładszą), rytmiczne szusowanie zacznie być Waszą drugą naturą. To demo daje posmak wspaniale zaprojektowanej części zjazdowej, z jedną pełną trasą przeciwko trzem komputerowym przeciwnikom. Bawcie się dobrze, lalusie.

## KOMBINACJE

**Można wykonywać sztuczki w ciągu, jedna za drugą, aby uzyskać wysoko punktowane „Trick Chain Combo". Hej, dlaczegóżby więc nie poeksperymentować z łączeniem przerzutów i chwytów w celu zdobycia wielu punktów.**

**Co bardziej zaawansowani powinni zbierać punkty za sztuczki i w dalszym ciągu przyjeżdżać pierwsi.**

## WYZWANIA

**Kiedy zaczynasz grać po raz pierwszy, powinieneś...**
**Zdołać wykonać przed metą co najmniej jedną akrobację.**

**Po godzinie powinieneś...**
**Stale przyjeżdżać co najmniej drugi i gromadzić ponad 5000 punktów.**

**Weterani powinni...**
**Wygrywać wyścig z co najmniej 10 tysiącami punktów i trafiać w każdy zjazd po polach.**

## TO TRUDNE

**Jak bez wątpienia spostrzegliście, *Cool Boarders 3* jest czymś więcej niż tylko wyścigiem. O ile w celu wzięcia udziału w dosyć wyrafinowanych konkurencjach Half-Pipe i Big Air, trzeba mieć pełną wersję gry, to w dalszym ciągu można dopracowywać swoje umiejętności akrobatyczne w zawartej w demo części zjazdowej.**

| | |
|---|---|
| **Obroty** | |
| L1 | Obrót w przód |
| L2 | Obrót w tył |
| **Przerzuty** | |
| ↑ + ○ | Przerzut przedni |
| ↓ + ○ | Przerzut tylny |
| ← + ○ | Przerzut Misty |
| → + ○ | Rodeo |
| **Chwyty** | |
| ↓ + ⊗ | Tailgrab |
| ↑ + ⊗ | Stiffy |
| ← + ⊗ | Stalefish |
| → + ⊗ | Sad Air |
| ↓ ← + ⊗ | Indy Nosebone |
| ↓ → + ⊗ | Method Air |
| ↓ ← + ⊗ | Japan Air |
| ↓ → + ⊗ | Melancholy |
| ← + △ | Frontside Shifty |
| → + △ | Backside Shifty |
| **Sztuczki** | |
| ↑ + △ | Noseslide |
| ↑ + △ | Noseslide |
| ← + △ | Frontside Shifty |
| ← + △ | Backside Shifty |

# Cool Boarders 3

**Głównym celem snowboardu jest to**, żeby wyskoczyć na tyle wysoko, by móc złapać deskę jedną ręką, a drugą pomachać stojącej w tłumie babci. **No i oczywiście bezpiecznie wylądować.**

**[1-2] Niestety, kiedy spieprzesz przejazd, nie możesz go powtórzyć. Musisz wyjść, wgrać save'a i zacząć jeszcze raz.**

Tytuł „*Cool Boarders*" nie jest chyba obcy posiadaczom PlayStation. Była to pierwsza gra snowboardowa na naszego szaraczka. Pomimo niedostatków graficznych, niewielkiej ilości tras i braku jakiejkolwiek opcji wyścigowej, zdobyła sporą popularność. Część druga była już zdecydowanie lepsza. Już po kilku minutach gry widać, że jej twórcy faktycznie przejęli się głosami krytyki, na temat poprzedniej części. Pojawiły się nowe tryby gry, postacie zyskały osobowość, liczba tras wzrosła do szesnastu, a ukoronowaniem wszystkiego był wspaniały tryb na dwóch graczy.

Część trzecia to bez wątpienia najlepsza gra tego typu dostępna na PlayStation. Mimo zmiany autorów, wizualnie naśladuje poprzedniczki, pokazując jednocześnie ich estetyczne braki poprzez swoje świetnie zaprojektowane i gładkie trasy. Jest jeszcze bardziej grywalna, a dzięki Half Pipe staje się najlepszą grą snowboardową, na wszelkich możliwych platformach. *Cool Boarders 3* jest wspaniała, a każda chwila z nią spędzona, daje miłośnikom białego szaleństwa niezmąconą radość.

Dlaczego więc tylko ósemka w punktacji na końcu artykułu? Dlaczego nie okrągła dycha? Otóż znajdzie się kilka drobnych wad, ale przecież trzeba zostawić jakiś zapas dla kolejnych, na pewno lepszych części gry! Jeśli zaś idzie o wady, to denerwujący jest trochę długi czas ładowania tras. Wydaje się, że to niezbyt wielki problem, ale kiedy rozgrywa się turniej napakowany krótkimi trasami, jak np. Half Pipe, Slalom czy Downhill, te przerwy w oczekiwaniu na dogranie toru potrafią zirytować gracza. Podobnie denerwujące jest dogrywanie planszy czołowej przed powrotem na tę samą trasę. Kolejnym problemem jest tempo w jakim wzrasta poziom trudności. Nie jest też nigdzie zaznaczone, jaka trasa jest następna, gdy w czasie turnieju wybieramy sobie deskę. A dopasowanie deski do trasy jest przecież bardzo ważne. Denerwuje też brak opcji powtórzenia wyścigu. Można zgrać na kartę swoją pozycję między poszczególnymi trasami, ale nie można po prostu powtórzyć trasy, którą przed chwilą totalnie skopaliśmy. Zamiast tego trzeba wyjść z gry i wgrać ponownie stan z karty. Najbardziej denerwujący jest brak trybu na dwóch graczy w Half Pipe – najlepszej konkurencji w tej grze. Skoro można zagrać we dwójkę w Downhill, Boarder X czy Slalom, to dlaczego nie w Half Pipe. To wykracza poza moje rozumowanie. Brakuje też prostej i łatwo dostępnej tabeli wyników, za pomocą której grupa graczy mogłaby porównać swoje osiągnięcia. Gdyby którąś z tych wad występowałaby pojedynczo, można by przymknąć na nią oko. Ale ponieważ występują razem, granie w *Cool Boarders 3* staje się nieco mniej przyjemne. Szkoda.

Teraz trochę optymistyczniej. Konkurencje zjazdowe: Slope Style, Boarder X, Slalom i Downhill są o niebo lepsze od nudnych wyścigów z innych gier snowboardowych. Wszystkie trasy są świetnie zaprojektowane, widać, że autorzy przyłożyli się do tego elementu gry. Na każdej trasie jest masa ramp i innych bajerów z których można skakać. Są poręcze, wzdłuż których można się ślizgać, nasypy, na które można wjeżdżać i wiele innych przeszkód, na których można się popisać swoją zręcznością. Jedynym ograniczeniem przy wykonywaniu sztuczek jest wyobraźnia gracza i jego umiejętności.

Na sztuczkach i akrobacjach możemy się skoncentrować w konkurencjach Half Pipe i Big Air. Tu w całej krasie ukazuje się doskonałość sterowania (szczególnie padem analogowym). Na początku wydaje się ociężały, ale w praktyce okazuje się bardzo intuicyjny. Big Air to konkurencja polegająca skoku powtarzanym trzykrotnie, a udane (choć krótkotrwałe) akrobacje są stosownie nagradzane punktami. Half Pipe to już zupełnie inna liga. Głównym celem tego trybu jest mieszanie ze sobą akrobacji na torze w kształcie rynny. Jest to najlepsza część gry. Tras typu Half Pipe jest kilka i wszystkie są wspaniałe. Aby wyciągnąć z *Cool Boarders* wszystko co najlepsze, potrzebny będzie analogowy pad i tona cierpliwość.

> *COOL BOARDERS 3* JEST WSPANIAŁA, A KAŻDA CHWILA Z NIĄ SPĘDZONA, DAJE MIŁOŚNIKOM BIAŁEGO SZALEŃSTWA NIEZMĄCONĄ RADOŚĆ.

**[1] Kochamy „Misty". Niewiele punktów, ale wszystkie się liczą. [2] Początek wyścigu. [3] TO jest dopiero skok. Zasługuje na zdecydowanie wyższą punktację, niż nam przyznali.**



## NUDZISZ SIĘ? JUŻ NIE BĘDZIESZ

**Down Hill** – **Prędkość i sztuczki. Dobre.**
**Boarder X** – **Bramki i sztuczki. Sprytne.**
**Slalom** – **Jak się spodziewałeś.**
**Half Pipe** – **Po prostu genialne.**
**Big Air** – **Dużo skoki, dużo sztuczek.**
**Slope Style** – **Downhillowe trasy kaskaderskie.**

**[1] Świetny występ zakończony upadkiem. [2] Gotów? [3] Fajowo. [4] Uważnie dobieraj deskę.**

**[1] Powtórka. [2] Skakanie po samochodach. [3] Muszę. Obrócić. Deskę. [4] „Tail Grab".**

**WERDYKT** – PlayStation Total

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Najlepsza z serii *Cool Boarders* | 8 |
| GRYWALNOŚĆ: | Half Pipe! Jest super! Reszta też nie jest zła | 8 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Testuje cierpliwość, ale jest w co pograć | 8 |

**Trochę więcej dbałości przy tworzeniu zrobiłoby z niej grę niezbędną do życia. A tak jest „tylko" wspaniałym i najlepszym snowboardem na PlayStation.**

TERAZ **8** na 10

NA TYM CD

# TEKKEN 3

**A więc chcecie zagrać w najlepszą z gier** walki wszech czasów? No dobrze, przestudiujcie więc tę listę ciosów po prawej, podczas gdy gra będzie się wczytywać z CD, **a potem do dzieła...**

**NA CD** Będąc bezdyskusyjnie najlepszą nawalanką wszech czasów, seria *Tekken* była świadkiem bezkonkurencyjnego sukcesu. Każda nowa wersja, jaka pojawiała się na horyzoncie, stawiała graczom pytanie: jak mogła w ogóle zostać ulepszona? Bo pomimo wszystko, kiedy gra jest doskonała, jak może się stać jeszcze lepsza? No cóż, o to należy zapytać Namco.

W demo zauważycie dwie postacie nowe dla serii *Tekken*: Ling Xiaoyu oraz Eddy'ego Gordo. Eddy, pochodzący z Ameryki Południowej, trenuje wcześniej nie oglądany styl walki znany jako Capoeira. Ten przypominający taniec styl oznacza, że Eddy nigdy nie stoi spokojnie i jest chyba najłatwiejszy w sterowaniu ze postaci w grze. Z kolei Ling, wymodelowana na Shannon, córce Bruce'a Lee, wykorzystuje styl walki Bruce'a Lee, zaadaptowany z Kung Fu. Jest ona młodą dziewczyną, która śmiga po ekranie szybciej niż łasica – a to zawsze miło widzieć u młodej dziewczyny. Jest tu też do wypróbowania wiele nowych technik walki.

W naszej próbce jest wybór walki na dwóch graczy z wykorzystaniem tych dwóch nowych postaci, albo wypróbowanie naszych nowo nabytych umiejętności przeciwko komputerowi. I jeśli to nie potrafi nawrócić Was na serię *Tekken*, to naprawdę nie ma już dla Was nadziei.

## UNIKALNY INTERES

**Jedną z najprzydatniejszych nowych funkcji w *Tekken 3* są uniki. Za pomocą delikatnego kłopnięcia przycisku w górę lub w dół, jesteśmy w stanie poruszyć się w głąb ekranu lub przeciwnika. Poprzednie zawodnik mógł tylko poruszać się w stronę przeciwnika lub od niego oddalać. Ta nowa funkcja nie tylko pozwala na obserwowanie uników, ale także na zaskakiwanie przeciwnika ciosami i rzutami bocznymi.**

## GOTOWI?

**Sposób rozpoczęcia walki często decyduje o wyniku całej rundy. Na szczęście z ogromną radością możemy poprowadzić Was przez wszechstronne taktyki, jakimi są Eddy i Ling. Postępujcie krok za krokiem według tych wskazówek, a Wasze tyłki staną się o wiele łatwiejsze, będziecie mogli zaimponować kolegom i tylko palce Was rozbolą.**

### LING

**[1] Gdy tylko runny zegar, zbliż się dla zadania pierwszego ciosu.**

**[2] Dbając o unikanie wdania się w rzuty, wyprowadź serię ciosów rękami.**

**[3] Angażuj swego przeciwnika, w tym czasie obmyślając swe następne posunięcia.**

**[4] Pozbaw go większej porcji energii za pomocą kilku mocnych powalających ciosów.**





## WSTRZYMAJ SIĘ

**Jedną drobną irytację, jakiej mogli zaznać grający w poprzednie wersje *Tekkena* było to, że kiedy zawodnik uruchomił cios combo nie było żadnego sposobu na regulację czasu wykonywania poszczególnych ciosów – ale teraz już jest. To „odwieszone" ciosy znacznie utrudniają przeciwnikowi przeprowadzenie kontrataku, ponieważ to my narzucamy czas ich wykonania. Niewielka zwłoka w serii kopnięć czy ciosów ręką może być właśnie tym, czego nam potrzeba do sprowokowania przeciwnika do ataku. I zanim się zorientuje, już jest 7 metrów nad ziemią. Może to brzmi trochę zbyt zawile, ale wystarczy spróbować, aby się zdałwić, jakie to proste.**

**[1–2] Demo daje nam wybór czterech postaci, którymi można grać lub z nimi walczyć. Paul, Lei, Eddy i nadobna Ling.**

## WYZWANIA

**Po pierwszej potyczce powinieneś...**
**Mieć opanowane wszystkie podstawowe kopnięcia i ciosy.**

**Po pół godziny powinieneś...**
**Łączyć ze sobą serie kilku ciosów.**

**Po dwóch godzinach powinieneś...**
**Mieć opanowaną większość ciosów i kopać tylko z lewej, z prawej i podrzutu.**

## PADNIJ, POWSTAŃ

**To jeszcze jedna funkcja, jaką chłopcy z Namco dodali w celu uczynienia gry jeszcze odrobinkę ciekawszą. Pozwala to zawodnikowi odzyskiwać siły po ataku o wiele szybciej niż kiedykolwiek przedtem. Pozwala też zawodnikowi wykonać combo z pozycji powstającej. Wykonuje się to przez odpowiednie wymierzenie naciśniętych przycisków w czasie lądowania – zrobi to dowolny przycisk ataku.**

## STEROWANIE

Wszystkie poniższe ciosy zakładają, że nasza postać jest zwrócona twarzą do prawej strony ekranu. Wszystkie polecenia kierunkowe są raczej klepnięciami niż w pełni przytrzymanymi naciśnięciami.

+ oznacza równoczesne naciśnięcie

EDDY GORDO

| | |
|---|---|
| 1–2 Punch | □⊙ |
| Rewinder Away | □+⊙ |
| Rewinder Near | ↓□+⊙ |
| Back Handspring Kick | ⊗○ |
| Barbed Wire | ↙○ |
| Cartwheel Kick | ↘⊗○ |
| Shin Cutter Combos | →⊙○○ |
| Brush Fire | →⊗ |
| Samba | →○ |
| Handstand | →□+⊙ |
| Lunging Brush Fire | →→⊗ |
| Back Summy | →→○ |
| Back Summy – Fire Kick | →→○⊗ |
| Back Summy – High Thrust | →→○○ |
| Boomerang | →→⊗○ |
| Elbow Sting | ↘□ |
| Elbow Uppercut | ↘⊙ |
| Toe Tap | ↘⊗ |
| Kneecap Crusher | ↘○ |
| Knee Thruster | ←⊗ |
| Leg Whip | ←○ |
| Leg Whip–Thing Bikini | ←○⊗⊗ |
| Leg Whip–Low Kick | ←○⊗○ |
| Leg Whip–Needle | ←○⊗○□+⊙ |
| Leg Whip–Hammerhead | ←○⊗○□+⊙□+⊙ |
| Leg Whip–Low Kicks | ←○⊗○○ |
| Leg Whip–Mars Attack | ←○○ |
| Leg Whip–Mars Attack | ←○○⊗○ |
| Weed Whacker | ↙⊗ |

LING XIAOYU

| | |
|---|---|
| Bayonet | □⊙ |
| Bayonet McTwist | □↓⊙ |
| April Showers | ⊙□ |
| May Flowers – tył | ⊙↘□ |
| Spinner Away | ⊗○ |
| Spinner Near | ↓⊗○ |
| Cloud Kick | →⊗ |
| Cartwheel Right | →□+⊙ |
| Cartwheel Left | →⊗○ |
| Phoenix Wings | →→□+⊙ |
| Raccoon Swing – tył | →→⊗ |
| Stop Kick | →↑○ |
| Front Layout | →→⊗○ |
| Belly Chop – w tył | ↘○ |
| Butter the Bread | ↙⊙ |
| Grat Wall – lewy | ↑→○ |
| Great Wall – prawy | ↑→⊙ |
| Storming Flower | ↙○ |
| Knee Cracker | ↙⊗ |
| Nutcracker | ↙○ |
| Back Palm – tył | ↑○ |
| Back Palm – przód | ↑○ |
| Double Fan | ↑□+⊙ |
| Ginger Snap | ↑□+⊙⊗ |
| High/Mid Parry | □+⊙ |
| Jade | □+⊗ |
| Ruby | ⊙○ |
| So Shoe Me | →⊙□ |
| Crank Up (w tył) | □+⊗ lub ⊙○ |
| Arm Flip (lewy) | □+⊗ lub ⊙□ |

### EDDY

**[1] Jeśli nie jesteś szybki, to padnij. Skocz potem szybko powstań.**

**[2] Odrobina psychologii nie zaszkodzi. Skorzystaj z niej.**

**[3] Korzystając z dwóch przycisków kopnięć wprowadź Eddy'ego w szaleństwo zawrotu głowy.**

**[4] Kontynuuj atak za pomocą przemieszczających niskich kopnięć, póki nie zaczniesz dostrzegać Linga.**

**[5] Dziewczyna nie powinna już więcej dotknąć podłoża.**

[1] Uderzenia rozjaśniają ciemność. [2] I zaraz spadnie, jak worek ziemniaków. [3] Hojal [4] Więźnie kontra Bisi. Gun Jack daje kopnia Lei Wulong'owi. [5] Kuma, maszyny nie-dźwiedź, to pierwsza z ukrytych postaci.

# Tekken 3

***Tekken 3* to zdecydowanie najlepsza bijatyka na PlayStation.** Niedawno doszedł nowy powód, dla którego warto mieć tę grę. **Można ją kupić w Platynie za pół ceny.**

Trzecia odsłona Turnieju Króla Żelaznej Pięści jest po prostu zabojcza. Niewiele jest gier mogących z nią konkurować. Dopiero Kensei niebezpiecznie zbliżył się do jego poziomu. Nie zdołał jednak go zdetronizować. *Tekken* nadal rządzi ze swoimi wspaniałymi ciosami, grafiką i animacją, a także niesamowitą przyjemnością, która płynie z grania. Nie da się jednak ukryć, że minusy da się znaleźć w tym niemal nieskazitelnym obrazie. Zmiany w stosunku do *Tekkena 2* nie są zbyt wielkie. Pozostała kanciasta budowa zawodników i płaskie tła, które są zawinięte dookoła areny mając sprawiać jedynie wrażenie 3D. No i wersja PAL, która jest wyraźnie wolniejsza od NTSC, to poważny minus dla nas europejczyków. Ale oczywiście te drobiazgi nie mają większego wpływu na ogólny obraz gry. Bezsprzecznie *Tekken 3* jest wielki. Przeskoczył swojego wielkiego poprzednika tj. *Tekkena 2*. Postacie składają się z większej ilości polygonów, mają lepiej przygotowane i bardziej realistyczne stroje. Ruchy są bardziej płynne i rzeczywiste. Mimo, że grający w *Tekkena* mogą tego nie zauważyć, wierni miłośnicy serii na pewno zobaczą poprawę. A węższy ekran i utrata prędkości nie wpływają na samą rozgrywkę.

TEKKEN NADAL RZĄDZI ZE SWOIMI WSPANIAŁYMI CIOSAMI, GRAFIKĄ I ANIMACJĄ. A TAKŻE NIESAMOWITĄ PRZYJEMNOŚCIĄ, KTÓRA PŁYNIE Z GRANIA.

Jedynym dodatkiem dotyczącym samej rozgrywki w trójce jest uskok na bok. Dzięki temu można uchylać się przed uderzeniami lub samemu zaatakować przeciwnika z innej strony. Ten znakomity dodatek dodaje walce nowej głębi.

Ulepszono również realizm samego starcia. Reakcje wojowników na ciosy, impet uderzenia, odrzut, są naprawdę świetnie oddane. Grafika jest bezbłędna. Godzinami można szukać błędów w oprawie: łamiących się polygonów, objawów migotania czy jakiejkolwiek niepewności ze strony kodu gry, ale nic się nie znajdzie. Kończyny zawodników zderzają się ze sobą, ciała są bezbłędnie cieniowane, postacie wirują w powietrzu, a gra zawsze doskonale śledzi walczących i ich ruchy. Wszystko ogląda się z prawdziwą przyjemnością.

[1] Starcia dziwolągów. [2] Ostatni boss – Ogre – pojawia się w dwóch postaciach. W tej drugiej używa ducha pokonanego Heihachi'ego, żeby stać się naprawdę wrednym.

Podstawowy styl walki pozostał niezmieniony i bardzo dobrze, bo system znany z poprzednich części *Tekkena* sprawuje się znakomicie. Są dwa klawisze uderzeń i tyle samo kopnięć – każdy przycisk porusza odpowiednią kończynę. Przyciskając je w różnych kombinacjach i łącząc dodatkowo z kierunkami, to w zależności od tego czy je przytrzymamy, czy tylko musniemy na krótką chwilę, otrzymamy w efekcie ruchy i ciosy specjalne. Trochę niewygodne jest użycie uskoku w bok, ponieważ wymaga szybkiego, dwukrotnego naciśnięcia klawisza kierunku w górę lub w dół. Zalecamy więc umieszczenie tego ruchu na górnych przyciskach pada. Jest to możliwe dzięki bardzo elastycznym opcjom przypisywania funkcji sterowania przyciskom. Przy okazji na górnych klawiszach warto też umieścić podstawowe rzuty (czyli lewy cios + lewe kopnięcie oraz prawy cios + prawe kopnięcie). Ciekawie gra się przy użyciu Dual Shocka. Poprzez szereg wstrząsów i wibracji, można na własnym ciele poczuć uderzenia przeciwnika. Wprawdzie pad trzęsie się z niewielkim opóźnieniem, więc na dłuższą metę to rozprasza, ale przez pierwsze pięć minut gra się całkiem fajnie.

REAKCJE WOJOWNIKÓW NA CIOSY, IMPET UDERZENIA, ODRZUT, SĄ NAPRAWDĘ ŚWIETNIE ODDANE.

Do czerpania jak największej radości z gry konieczne będzie opanowanie ciosów podstawowych, dobre wyczucie czasu naciśnięć przycisków w ciosach specjalnych. Kiedy już nabierzemy wprawy, zaskakująco szybko będziemy mogli nauczyć się większości z nich. Potem przychodzą tzw. combo, czyli zestawy różnych, płynnie wyprowadzanych ataków, liczących nawet do dziesięciu ciosów. Dodajmy do tego kontry i ogłuszanie, a zarysuje się przed nami długa i ciernista droga do mistrzowskiego opanowania *Tekkena*. Wspomniana wcześniej kontra (czyli zdolność do przechwycenia nadchodzącej od przeciwnika serii ciosów, zanim się ona za-

## DODATEK 1: TEKKEN FORCE MODE

**Chyba najdziksezym dodatkiem w grze jest Force Mode. Pamiętasz scrollowane bijatyki typu Final Fight? Double Dragon? W Force Mode też sterujesz zawodnikiem, idąc ulicami w prawą stronę i lejąc każdego, kto się pojawi. Inne postacie spełniają rolę bossów na końcu każdego poziomu, a nowa załoga Tekken-Shu – przypominający opancerzonych ninja – atakują grupkami do trzech naraz. Za każdego pokonanego dostajesz dodatkowy czas i niekiedy pieczonego kurczaka!), który odnawia energię. Gra sama w sobie. Świetna zabawa.**

[1] Ukryta postać Mokujin korzysta ze stylów innych zawodników. [2] Komiczny ninja Yoshimitsu to nasz ulubieniec. A Paul nie. [3] Wygląda znajomo? [4] Dookoła Wojtek. [5] Rzuty są efektowne jak zawsze.

## MODUS OPERANDI

*Tekken 3* oferuje mnóstwo różnych trybów gry, aby Twoje zadowolenie z gry było tak długotrwałe, jak to tylko możliwe.

**Arcade:** Odwzorowanie gry z automatu. Wybierz wojownika i walcz przeciwko tym wybranym przez grę. W miarę odkrywania nowych zawodników, są oni dodawani do listy i możesz nimi walczyć, ale też możesz ich spotkać na swojej drodze podczas gry dla jednego gracza.

**Vs:** *Esencja Tekkena 3.* Dwóch graczy wybiera zawodników i próbuje się pozabijać gołymi rękami, i stopami, i psychicznymi promieniami, i nieświeżym oddechem, i tak dalej.

**Team Battle:** Wybierz kilku zawodników (od jednego do ośmiu). Przeciwnik robi to samo (nieważne czy to konsola, czy kolega) i toczycie walkę. Gdy któryś wojowników z danej drużyny odpadnie, zastępuje go następny. Gra toczy się, dopóki którejś drużynie nie zabraknie zawodników. Tablica wyników pokazuje, kto kogo pokonał i kto jest zwycięzcą.

**Time Attack:** Podobnie jak w trybie Arcade, z tym że licznik w prawym, górnym rogu pokazuje ile czasu zajmuje ci przejście gry. Zrób to szybciej, aby mieć lepsze wyniki i pobić mizerne wyniki twoich kumpli.

**Survival:** Wybierz wojownika i przebij się przez całe zastępy wrogów. Po każdej walce twoja energia częściowo się zregeneruje. Im mniej jej stracisz, tym większe masz szanse na wygranie kolejnej walki. Im więcej walk wygrasz, tym jesteś lepszy. I tak to jest. Do czasu aż zginiesz.

**Practice:** Wszystkie sztuczki dla wszystkich zawodników (z wyjątkiem niektórych combosów i ciosów prawie niemożliwych do wykonania) możesz przećwiczyć w trybie Practice. Wybierz zawodnika, ofiarę (będzie cierpliwie stała znosząc wszystkie katusze) i ćwicz do upadłego. Masz nawet ściągawkę z ciosami. Fajno.

**Tekken Force i Tekken Ball:** mają oddzielne ramki.

[1] Gun Jack [illegible]. [2] [illegible]. [3] [illegible] Eddy'ego [illegible]. [4] [illegible] [5] [illegible].

1

2

5

4

3

BIEG, PODSKOKI, DOSKOKI, SKOKI I ODCHYLENIA W BOK POZWALAJĄ NA UNIKNIĘCIE CIOSÓW I UMIEJĘTNOŚĆ ICH

czne) jest równie ważna, jak umiejętność komponowania kombinacji. A wyprowadzenie comba zależy od naszej postawy i kierunku, w którym znajduje się napastnik. Bieg, podskoki, doskoki, skoki i odchylenia w bok pozwalają na uniknięcie ciosów i umiejętność ich zastosowania jest bardzo ważna.

Dodatkowe postacie są odkrywane kolejno, niezależnie od tego, którym zawodnikiem ukończyłeś grę. Jest to następna różnica w stosunku do *Tekkena 2*, gdzie każdy z zawodników miał swojego sub-bossa, którego można było wybrać po jego pokonaniu.

Do dyspozycji mamy dwudziestu wojowników. Wprawdzie ruchy kilku z nich dublują się (np. Kuma i Panda albo Nina i Anna, podobnie Ogre i True Ogre, także Mokujin, który przed każdym pojedynkiem pobiera losowo styl walki od innej postaci), są też postacie wciśnięte na siłę i nie pasujące trochę do gry (Gon i Dr Boskonovitch), ale i tak liczba i zakres możliwych ciosów jest ogromna.

Zaprojektowanie postaci jest mistrzowskie. Żadna z nich nie ma zdecydowanej przewagi nad innymi. Są wojownicy, których ciosy są marne, ale dzięki systemowi kontr i bloków mogą bez problemu poradzić sobie z silniejszymi przeciwnikami (o ile gracz dobrze opanuje te techniki).

Autorzy sprawili niewysłowioną radość wszystkim wielbicielom serii *Tekken* dzięki mnogość postaci, trybów gry i opcji. Obietnica odkrycia tajemnic i dodatków daje powód do grania (gdyby ktoś takiego potrzebował). Jedynie wytrwałe i bardzo dobre granie pozwoli zobaczyć wszystko, co oferuje *Tekken 3*. Zawsze są gdzieś te puste ramki wyboru, które wołają o odkrycie drzemiących w nich opcji. A gdy już zbierzemy wszystkich zawodników, opanujemy dziwoląga, jakim jest Tekken Ball i obejrzymy każdą scenkę FMV jaka była do obejrzenia, to musimy zacząć uczyć się wszystkich ciosów każdego z wojowników – z których wiele wymaga niewiarygodnie skomplikowanych serii uderzeń w różne przyciski i wyczucia czasu z dokładnością do nanosekundy. To jest miejsce, w którym trzeba podjąć decyzję: grać dalej, czy wrzucić grę do pudełka z rupieciami i iść pograć w coś mniej wyczerpującego. Ale jeśli ktoś tak uważa, to znaczy, że *T3* nie jest grą dla niego i po prostu na nią nie zasługuje. *Tekken 3* jest grą walki dla prawdziwych koneserów. Dla tych, którzy mają chęć, zręczność i determinację do poświęcenia sporej dawki swojego wolnego czasu przez okres co najmniej sześciu najbliższych miesięcy na opanowanie sztuki *Tekkena 3*. To najwspanialsza gra walki, jaką kiedykolwiek zrobiono. A jeśli komuś się nie podoba, to niech odejdzie na bok i pozwoli prawdziwym wojownikom wkroczyć na arenę.

## SKOK W BOK

Najważniejszym dodatkiem dotyczącym samego sposobu gry jest odskok w głąb ekranu. Wprawdzie nie jest to nowość w bijatykach 3D (np. Toshinden), ale zawarcie tego ruchu w *Tekkenie* dodało walce nowej głębi i atrakcyjności.

## DODATEK 2: TEKKEN BALL MODE

*Tekken Ball* zapewnia godziny nieco innej niż bicie zabawy. Zamiast walić się po mordach bezpośrednio, zawodnicy tłuką się za pomocą wielkiej, plażowej piłki na śmierć. Jeśli piłka spadnie po twojej stronie boiska, tracisz energię – proste. Można też naładować piłkę za pomocą ciosów specjalnych, zabiera wtedy więcej energii, gdy dotknie gruntu.

1

[1] Tryb Time Attack jest ciekawy, gdy jesteś już mistrzem. [2] Spróbuj wygrać w jak najkrótszym czasie.

SĄ WOJOWNICY, KTÓRYCH CIOSY SĄ MARNE, ALE DZIĘKI SYSTEMOWI KONTR I BLOKÓW MOGĄ BEZ PROBLEMU PORADZIĆ SOBIE Z SILNIEJSZYMI PRZECIWNIKAMI.

## DLACZEGO TEKKEN 3?

Wybraliśmy *Tekkena 3* dlatego, że prawie nie różni się od automatowej wersji. Ma świetną grafikę, przebijającą wszystkie bijatyki na PlayStation, a bogactwo postaci i ciosów zawartych w grze zadowoli najbardziej wybrednych. Nie do pobicia.

## SEKRETY

**Sekretne postacie:** ukończ grę w trybie Arcade różnymi postaciami, aby odkryć (kolejno): Kumę/Pandę, Julię, Gun Jacka, Mokujina, Annę, Bryana, Heihachi'ego, Ogre'a, True Ogre'a.

**Tiger:** przejdź grę 16 razy różnymi postaciami, potem podświetl Eddy'ego i naciśnij Start. Tiger to właściwie dodatkowy strój Eddy'ego.

**Dr B:** przejdź Tekken Force mode 4 razy.

**Gon:** przejdź Tekken Ball mode.

**Tekken Ball:** ukończ grę dowolnymi dziewięcioma wojownikami.

**Theatre Mode:** wygraj każdym z dziesięciu dodatkowych zawodników.

**Dodatkowe stroje:** stocz określoną liczbę walk (nieważne czy wygrasz, czy przegrasz): Jin – 50 walk, Ling – 50 walk, Anna – 25 walk i Gun Jack – 10 walk.

**Dodatkowe zakończenie dla Gun Jacka:** zdobądź dodatkowy strój Gun Jacka i ukończ w nim grę.

PlayStation Total

WERDYKT

| | | |
|---|---|---|
| GRAFIKA: | Superpłynna doskonałość | 10 |
| GRYWALNOŚĆ: | Głęboka jak ocean i wiecznie coś nagradzająca | 10 |
| ŻYWOTNOŚĆ: | Całe życie „Tekkenowania" przed tobą | 10 |

Najlepsza bijatyka świata. Doskonała od dnia zakupu i im więcej grasz, tym staje się lepsza. Totalnie bez porównania.

OCENA **10** na 10

# WOJOWNICY Z NAMCO

Developerski Dream Team: (od lewej) producent Hajime Nakatani, artysta Masashi Kubo, programista Naoki Ito, projektant Masahiro Kimoto i główny programista Masanori Yamada.

[1] Wielki Szef: Masaya Nakamura, prezes Namco. [2] Daleko od chaosu. Tokio znajdziecie kwaterę główną Namco.

**Wielu próbowało, ale jak dotąd nikomu nie udało się stworzyć bijatyki dorównującej Tekkenowi (nie mówiąc już o lepszej). Trzecia część serii właśnie trafiła do sklepów Europy. PSM spotkał się z siedmioma członkami teamu, który stworzył *Tekkena 3*, by powęszyć nieco za kulisami.**

**Firma Namco odegrała kluczową rolę w wyniesieniu PlayStation na wyżyny. Z kilku tytułów dostępnych w momencie europejskiej premiery konsoli na szczególną uwagę zasługuje hardcorowy i zaawansowany technicznie (jak na 1995 rok) wyścig *Ridge Racer*. Po dodaniu do niego automatowej konwersji bijatyki *Tekken* firma Namco już na początku ustanowiła standard dla gier na PlayStation. *Tekken* był klasą samą w sobie, a jego twórcy już dwa razy sami pokonywali swój własny rekord świata, zdejmując tę grę z piedestału jej drugą i trzecią częścią. To budzi szacunek. Redakcja PSM dołączyła do grupy dziennikarzy zgromadzonych w Yokohamie, w budynku kryjącym dział badań i rozwoju firmy Namco. Spotkaliśmy się tam oko w oko z częścią teamu odpowiedzialnego za powstanie gry *Tekken 3*, w składzie:**

Hajime Nakatani – producent
Masanori Yamada – główny koder
Naoki Ito – koder
Masahiro Kimoto – projektant
Katsuhiro Harada – projektant
Yoshinari Mizushima – grafik
Masashi Kubo – grafik

**Czy moglibyście odsłonić nam kulisy prac nad tak złożoną grą, jak *Tekken 3*? Na przykład, jak przebiegał proces projektowania i wykonania postaci albo systemu sterowania? Który element jest Waszym zdaniem najważniejszy? Co zajęło Wam najwięcej czasu?**

**Nakatani:** Zaczęliśmy planować trzecią część zaraz po tym, jak skończyliśmy PSX-ową wersję *Tekkena 2*. Zastanawialiśmy się, jak bardzo trójka powinna różnić się od dwójki. I wtedy na świat przyszedł automat System 12, który jest około 1,5 raza szybszy niż podobny do PlayStation System 11. Szybszy zegar pozwalał na polepszenie jakości grafiki. Gdy dyskutowaliśmy o postaciach, nie mieliśmy zamiaru tylko powiększać ich liczby. Nasze wysiłki skoncentrowały się na zaprojektowaniu nowej generacji zawodników na podstawie tych z *Tekkena 2*. Zagłębiając się w szczegóły, wreszcie mogliśmy zastosować motion capture przy opracowywaniu animacji naszych postaci. Mieliśmy zrobić to już w *Tekkenie 2*, ale ograniczenia sprzętowe nie pozwoliły na ten ruch. Oprócz postaci, najwięcej wysiłku włożyliśmy w to, aby stworzyć produkt jeszcze bardziej grywalny niż *Tekken 2*. Spędziliśmy więcej czasu nad technicznymi aspektami, by dobrze wyważyć umiejętności poszczególnych postaci.

**Czy zmieniliście te proporcje między wojownikami podczas prac nad domową wersją gry?**

**Nakatani:** Nie, zadbaliśmy o zachowanie proporcji z wersji automatowej. Skoro już mówimy o umiejętnościach, musimy się pochwalić, że zatrudniliśmy najlepszych japońskich graczy w *Tekkena*. Zostali oni testerami trójki, w ten sposób mieliśmy pewność, że końcowej wersji niczego nie będzie brakować.

**Wspomnieliście nowy automat System 12 firmy Namco. Czy konwersja *Tekkena 3* z tej płyty na PlayStation była bardzo trudna?**

O tak, była. Nawet mimo tego, że duszą naszego automatu jest w zasadzie taki sam procesor, jaki siedzi w PlayStation. Konwersja była bardzo, ale to bardzo trudna z powodu ogromnej ilości danych opisujących ruchy i wygląd postaci. Dużo czasu zajęło nam zmniejszenie ich objętości tak, aby zmieściły się w pamięci PlayStation.

**Rzeczywiście, w pewnym momencie pojawiły się nawet plotki, że konwersja będzie niemożliwa z powodu ograniczeń pamięci PlayStation. Czy mieliście momenty zwątpienia, kiedy wydawało się, że nie zrobicie konwersji na czas?**

**Yamada:** Tak, bywały takie niebezpieczne momenty. Ale odkąd zdecydowałem nie ścinać włosów, praca ruszyła z kopyta i dotrzymaliśmy terminów (śmiech). A na poważnie, w Namco jest wielu gości specjalizujących się w kompresji danych i zaoferowali oni pomoc w pracach nad konwersją. Widać to w długiej liście płac wyświetlanej na końcu gry.

**Gdy spoglądamy na całą serię, widzimy jakościową przepaść dzielącą kolejne części *Tekkena*. Trójka jest płynna i szybka, a działa w wysokiej rozdzielczości. Czy jest to wynikiem doświadczenia i rozwijania umiejętności teamu tworzącego kolejne części, czy może jest to seria zmagań i łamania kolejnych barier? Co spowodowało, że *Tekken 3* jest tak wspaniałą konwersją?**

**Yamada:** Złożyło się na to wiele czynników. Na przykład w *Tekkenie 1* i *2* kończyny zawodników nie były połączone z korpusami – były oddzielnymi bryłami. W *Tekkenie 3* cała postać jest zespolona w jedno wielobokowe ciało. Wysoką jakość trójki zawdzięczamy także kompresji danych, o czym mówiłem wcześniej. Na przykład informacje o ruchach Kinga w *Tekkenie 2* były obszerne i wtedy wydawało nam się, że już więcej nie da się tu wcisnąć. Tym czasem dzięki kompresji w *Tekkenie 3* danych o ruchach Kinga jest trzykrotnie więcej. To było prawdziwe wyzwanie.

**Czy używaliście Performance Analyzera podczas tworzenia konwersji?**

**Nakatani:** Tak, korzystaliśmy z niego w drugiej połowie prac nad grą.

**Czy konwersja *Tekkena 3* byłaby możliwa bez tego programu?**

**Ito:** W zasadzie tak, ale zajęłoby nam to o wiele więcej czasu.

**A co z wersją PAL, dla Europy? Co było najtrudniejszym aspektem tego procesu?**

**Nakatani:** Ponieważ nabraliśmy doświadczenia przy konwersji na PAL poprzednich dwóch części, tym razem poszło nam łatwiej. Największym problemem był brak czasu przez napięte terminy. Nie mieliśmy wakacji od rozpoczęcia prac nad wersją automatową gry.

**Postać w *Tekkenie 3* są świetnie zaprojektowane i mają unikatowe charakterystyki: ciosy, cechy charakteru i historię. Jak wymyślacie nowych wojowników? Jak Wam się udaje przypisać każdemu osobowość i zebrać to wszystko w jedną fabułę?**

**Kimoto:** Inspirację i sposoby projektowania postaci są bardzo różne. Weźmy na przykład Eddy'ego. Jego postać nie była zainspirowana konkretnym, żyjącym w rzeczywistości człowiekiem. Spodobał nam się pomysł wojownika stosującego styl Capoeira, więc poprosiłem jednego z naszych grafików, by stworzył postać posługującą się tym stylem walki. Tak naprawdę to prosiłem grafików, by stworzyli żeńską postać. Ale oni odmówili twierdząc, że kobieta stosująca styl Capoeira będzie zbyt trudna do zaprojektowania. I tak powstał Eddy. Tworząc Ling Xiaoyu chcieliśmy uzyskać młodą dziewczynkę, ponieważ większość żeńskich postaci w *Tekkenie 3* posuwała się w latach – mają średnio 25 lat. Albo coś koło tego. A dwukolorowa panda narodziła się już przy tworzeniu pierwszego *Tekkena*, ale nie mogliśmy wtedy zrealizować tego pomysłu.

**Ale czy nie jest tak, że inspiracją dla Ling jest na przykład dziewczyna projektanta, a dla innych postaci bohater z lat dziecięcych?**

**Kimoto:** Nie, naprawdę, ale wszyscy uważamy, że Mizushima jest podobny do Ling Xiaoyu (śmiech).

**Niektóre postacie serii towarzyszą graczom już od pierwszej części, inne nie dochodzą trójki. Co powoduje Wami, gdy podejmujecie decyzję o pozostawieniu lub wykluczeniu danej postaci?**

**Harada:** W *Tekkenie 2* mieliśmy pod-bossów. Postacie będące alter-ego podstawowych wojowników. Poza kilkoma specjalami w ruchach nie było wielkiej różnicy między pod-bossami, a odpowiadającymi im postaciami podstawowymi. Wyniki ankiet przeprowadzonych wśród graczy pokazały, że pod-bossowie nie byli zbyt popularnymi wojownikami. Dlatego postanowiliśmy zwiększyć liczbę zawodników i wyposażyć ich w nowe, charakterystyczne tylko dla nich, zestawy ciosów. Jednocześnie porzuciliśmy postaci nie używane przez graczy.

**Gdy narodził się *Tekken*, przyniósł ze sobą rewolucyjny system sterowania, w którym za każdą kończynę wojownika odpowiada inny przycisk. Dlaczego wybraliście taki model? Czemu wydał Wam się lepszy od innych sposobów sterowania?**

**Harada:** Na początku myśleliśmy nad systemem, w którym przyciśnięcie każdego przycisku owocowałoby jakimś skomplikowanym zestawem ruchów, tak jak w niektórych bijatykach. Jednak postanowiliśmy, że nie damy graczom takiej fatwizny. Chcieliśmy uczynić naszą bijatykę bardziej techniczną. Okazało się, że ten system jest jednocześnie wyrafinowany i intuicyjny.

**Od trójki graczie mogą wykorzystywać impet ciosów przeciwnika do kontrataków. Co chcieliście osiągnąć dodając tę możliwość?**

**Harada:** W *Tekkenie 1* i *2* (oraz oczywiście 3) była możliwość bloku i kontrataku, ale naszym zdaniem burzyło to płynność walki. Reversal nie przerywa akcji – wychodzi z tego coś na kształt walk Jackie Chana czy Bruce'a Lee z filmów kung-fu. Cios np. ręką jest przechwytywany i natychmiast następuje kontratak. Właśnie coś takiego chcieliśmy dodać do *Tekkena 3*.

**Poza oczywistymi różnicami w grafice i animacji, także inteligencja przeciwników wydaje się wyższa niż w poprzednich częściach. Jak to działa z trójce?**

**Kimoto:** W *Tekkenie 1* i *2* reakcje przeciwników były uzależnione od akcji gracza. Teraz dodaliśmy losowe działania i reakcje konsolowych zawodników. Powinno to utrudnić życie graczom – zawodnicy są mniej przewidywalni.

**Czy macie choć trochę czasu, by pograć w jakiekolwiek inne gry?**

**Harada:** Cóż, ostatnio nie chadzamy już tak często na automaty, ale Kimoto-san i ja pogrywamy nocami w Ultima Online na domowych pecetach.

**Jakie są Wasze ulubione postacie z *Tekkena 3*?**

**Mizushima:** Moimi faworytami są Jin i Xiaoyu. Nad stworzeniem wizerunków tych dwóch postaci spędziłem naprawdę dużo czasu.

**Kubo:** Ja preferuję Paula i Kinga, ponieważ są trochę pokręceni w porównaniu z innymi postaciami.

**Kimoto:** Biorąc pod uwagę całą serię, najbardziej lubię Ninę. A z trójki Eddy'ego. Głównie dlatego, że wykonałem ciężką pracę projektując obie postacie.

**Harada:** Z całej serii lubię Heihachiego, ale biorąc pod uwagę tylko część trzecią, wybieram Jina. To główna postać i jako taka nie powinien być ani za silny, ani za słaby. Wyważenie jego umiejętności zajęło mi sporo czasu. Musiałem być pewien, że Jin będzie godnie reprezentował całą grę.

**Ito:** Ja także wybieram Jina, ponieważ nie ma zbyt silnych specjali, poza tym lubię sposób sterowania tą postacią.

**Yamada:** Jako programista, za każdym razem gdy chcę sprawdzić poprawność kodu, podświadomie wybieralem Ling Xiaoyu. Ale ostatnio zdarza mi się grać Leiem.

**Co Was bardziej ekscytuje – tworzenie gier czy ich kończenie?**

**Yamada:** Na początku pracom towarzyszyła wielka frajda, ponieważ każdy wnosił świeże pomysły na to, co jego zdaniem powinno znaleźć się w grze. Ale w miarę zbliżania się terminu publikacji gry mocno pożałowaliśmy kilku z tych pomysłów, pytając siebie nawzajem „Po co do diabła na to wpadłeś?". Wtedy było naprawdę ciężko. Po zakończeniu japońskiej wersji *Tekkena 3* musieliśmy zasiąść do wersji amerykańskiej i europejskiej i to już nie było takie fajne. Proces tworzenia gry jest trudny i bardzo wymagający, ale moim zdaniem jesteśmy jednym z nielicznych teamów developerskich, które lubią tworzyć gry. Gdyby nas to nie ekscytowało, nie byłbysmy w stanie tworzyć dobrych produkcji.

**Seria *Tekken* święci tryumfy na całym świecie. Czy Wasze pensje wzrosły dzięki temu?**

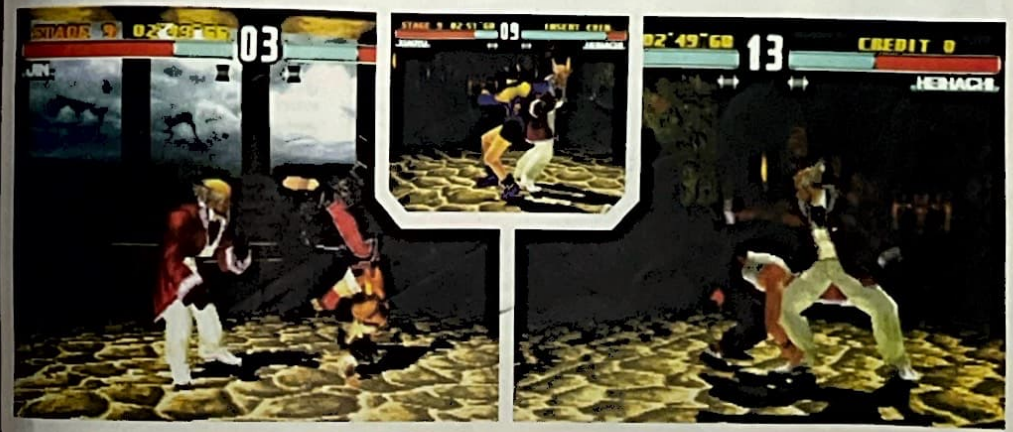
**Nakatani:** (Śmiech) cóż, każdy z nas zna tylko wysokość własnych zarobków, nie wiem, ile zarabiają inni. Ale niektórzy sądzą, że ja dostaję nieco więcej kasy niż reszta teamu.

**Jak zostać mistrzem w grze *Tekken 3*?**

**Yamada:** Trzeba przeciwczyć wszystkie ciosy sto razy przed zaśnięciem (śmiech). I grać z przeciwnikami lepszymi od siebie.

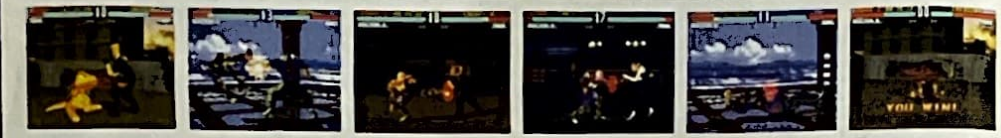
**Na koniec, kto jest lepszym wojownikiem: Bruce Lee czy Chackie Chan?**

**Wszyscy:** Bruce Lee.



**TEKKEN 3 TO BEZ WĄTPIENIA NAJLEPSZA BIJATYKA DOSTĘPNA NA PLAYSTATION. JEST TO POZYCJA OBOWIĄZKOWA DLA WSZYSTLKICH FANÓW TEGO TYPU GIER I NIE TYLKO DLA NICH. ABY UPRZYJEMNIĆ WAM ROZGRYWKĘ PRZEDSTAWIAMY KOMPLETNĄ LISTĘ CIOSÓW DLA WSZYSTKICH POSTACI.**

# TEKKEN 3



Na początek przedstawimy podstawowe oznaczenia jakie będziemy stosować w czasie zapisu ciosów. Są one dość skomplikowane na pierwszy rzut oka, ale potem staną się wręcz intuicyjne i szybko stwierdzicie, że jest to najlepsze rozwiązanie.

f - przód
F - przytrzymaj przód
b - tył
B - przytrzymaj tył
u - góra
U - przytrzymaj górę
d - dół
D - przytrzymaj dół
d/f - jednoczesne dół+przód
D/F - przytrzymać dół+przód
d/b - jednoczesne dół+tył
D/B - przytrzymać dół+tył
u/f - jednoczesne góra+przód
U/F - przytrzymać góra+przód
u/b - jednoczesne góra+tył
U/B - przytrzymać góra+tył
QCF - ćwierć kółka w przód (d,d/f,f)
QCB - ćwierć kółka w tył (d,d/b,b)
HCF - pół kółka w przód (b,d/b,d,d/f,f)
HCB - pół kółka w tył (f,d/f,d,d/b,b)
lp - lewa ręka ●
rp - prawa ręka ▲
lk - lewa noga ✖
rk - prawa noga ●
FC - pełne kucnięcie
N - pozycja neutralna (nic nie wciskasz)

WR - podczas biegu
WS - podczas wstawania
SS - tzw. sidestep, czyli po naszemu uskok
~ - oznacza naciśnięcie natychmiast
= - dodatkowe kontynuacje po ciosie
_ - oznacza lub dla niektórych kontynuacji
(f-throw) - rzut przodem
(s-throw) - rzut z boku
(b-throw) - rzut z tyłu
(g-throw) - rzut z ziemi
(c-throw) - rzut z pozycji kucanej
(starter) - rozpoczęcie tzw. multi-parts'a

## STANDARDOWE ATAKI DLA WSZYSTKICH POSTACI

f,f - doskok do przeciwnika
b,b - odskok od przeciwnika
b,b,b,N - odskok z przewrotką (tylko niektóre postacie)
u,N - uskok w głąb ekranu
d,N - uskok w stronę ekranu
d+lp - Low Left Jab
d+rp - Low Right Jab
d/f+lp - Uppercut
d/f+rp - Uppercut (Juggles)
d+lk - Left Sweep
d+rk - Right Sweep
d/f+lk - Side Kick
d/f+rk - Front Kick
(u/b_u_u/f) - skok
(u_u/f+rp) - Quick Pounce
f,f,f - bieg
f,f,F - uderzenie ramieniem
WR+b - zatrzymanie się podczas biegu
WR+lp+rp - podczas biegu skok „na główkę"
WR+lk - podczas biegu kopniak z boku
WR+rk - podczas biegu wślizg
lp+rp+lk+rk - „Ki Power" ciosy przechodzą przez bloki
lp+rp+lk+rk - ucieczka z reversala (musi być wykonana bardzo szybko)

## CIOSY Z ZIEMI DLA WSZYSTKICH POSTACI

U - wstawanie
D+lp - przeturlanie
lp - turlanie się w bok
rk - wstawanie ze Sweep'em
lk - wstawanie z Side Kick'iem
D+rk - kopniak w „kostkę"
B - turlanie się w tył
b,b+lk+rk - wstawanie z kopem
F - turlanie się w przód
f,f+lp+rp - skok „na główkę" w przód

Początek mamy za sobą. Teraz przed ćwiczeniem konkretnych ciosów radzę popróbować trochę w opcji Training. Jak pewnie zauważyście, część nazw zostawiłem w oryginalnej nazwie, gdyż ich przetłumaczenie na język polski jest troszkę kłopotliwe. Wystarczy więc wypróbować podaną kombinację i już wiesz o co chodzi. Nasz przegląd zaczynamy od głównego bohatera gry (tak wynika z legendy), czyli Jin Kazama.

## JIN KAZAMA

### RZUTY

(f-throw)lp+lk - Roundhouse/Hook kick
(f-throw)rp+rk - Arm Break, Shoulder Toss

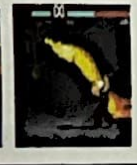
(f+lp+rp - Headbutt
(f+rp+lk - Striking Shiho-Nage
(CB-lp+lk - Wrist Toss
(u-throw) lp+lk_rp+rk - Arm Twister
(sideway) lp+lk_rp+rk - Sideways Toss
(d-throw) lp+lk_ rp+rk - Mop the Floor

### TECHNIKI SPECJALNE

(d/b+lk - Reversal
(d/b+rk - Reversal
(d/b+rp - Electric Guard
(u/b - Tooth Fairy (Juggles)
(b/b,lk,rk - Shoot the Works
(b/b,lk,rk,B+rk - Shoot the Works w/Arching Right Roundhouse
(b/b,lk,rk,F+lk - Shoot the Works w/Arching Left Roundhouse
(F+rk - Arching Right Roundhouse
(F+lk - Arching Left Roundhouse
(b+lp+rp - Ultimate Tackle
=lp+rp - Arm Bar
=lp,rp,lp,rp,lp - Mounted Punches
=lp,rp,lp,lp+rp - 3 Mounted Punches, Arm Bar
(d,d,df+rp - Wind Godfist
b,f+rp - Gut Punch
b,f+rp,lp,rp - Gut Punch, Elbow, Stomach Rush
(hm)+rp - Piston Uppercut
(hm)+lp,rp - Twin Pistons
lp,rp,rp - Devil Fists
(d,d,rk,rk,rk,rk - Rising Sun -> Devil Sweep -> Roundhouse
(d,d,df+lp - Thunder Godfist
(d,d,df+lp~lk - Thunder Godfist w/sidekick
(d,d,df+lp~rk - Thunder Godfist w/hellsweep
(d,d,df+rp - Wind Godfist
lp+rp+lk+rk - Ki Power
lp+rk,rp,(rk or d+rk) - White Heron Combo
d+lk+rk - Can-Can Kicks
f,n,d,df+rk - Hellsweep
f,n,d,df+rk,rk - Hellsweep bez sidekick
df~lk - Flipkick
f,f+rp - Stomach Rush
f+rp - Overhead Smash (ogłusza)
df+lp - Quick Low Shot
df+lp,rp - Low Shot -> Overhead Smash Combo
f+rk - Knee
f,f+lk - Axe Kick

### 10-HIT COMBOS

b+rp,rk,rk,rk,rk,rp,lp+rk,rp,lp,rk
b+rp,rk,rk,rk,rk,rp,lp+rk,rp,lp,lk



f,f,N+rp,lp,rp,rp,lk,rk,rk,lp,rp,lp
f,f,N+rp,lp,rp,rp,lk,rk,rk,lk,rp,lp
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,rp,lp,lk
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,rp,lp,rk
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,rp,lk+rk
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,lp,lp,rp

### 5 LUB 9-HIT COMBOS

f,f,N+rp,lp,rk,rk,rp,rk,lk,rp,lp
b+rp,rk,rp,lp,rp
lp,rp,lp+rk,rp,(rk or d+rk)
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,rp,lp,rp
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,lp,rk
lk,rp,rk,lk,lp+rk,rp,lp,lk

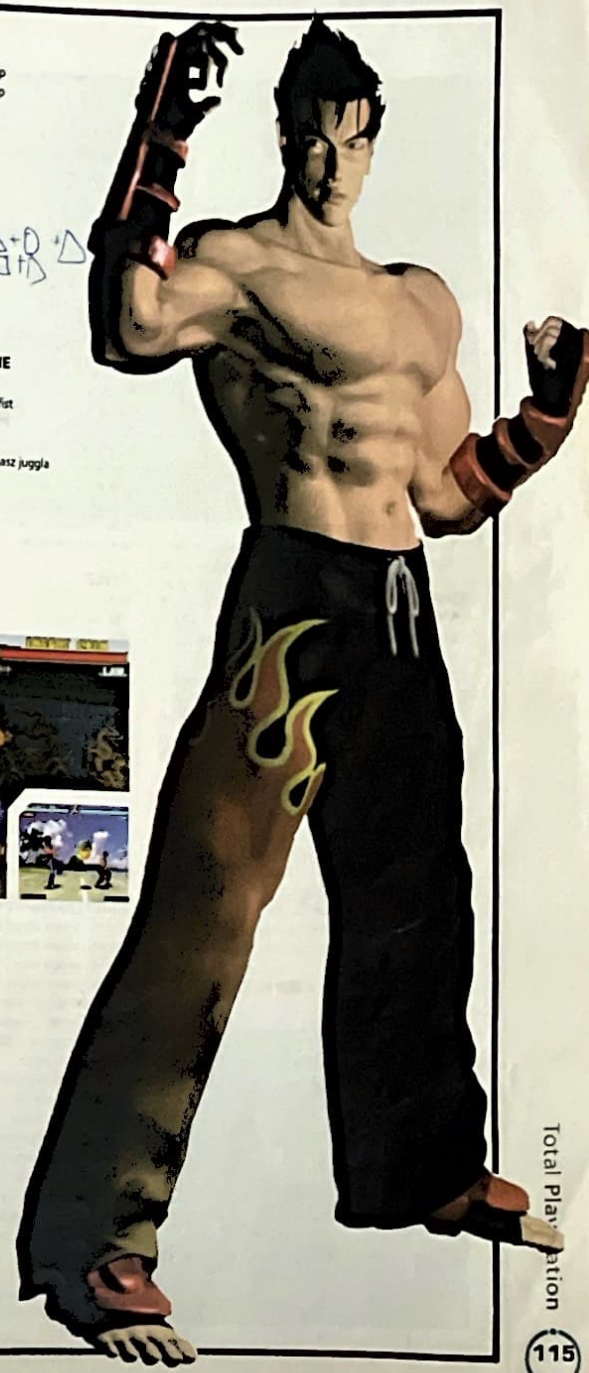
### CIOSY NIEBLOKOWALNE

b+lp+rk - Spinning Godfist
B+lp+rk - Double Spinning Godfist

### JUGGLE COMBOS

(XXXXXX) - cios, którym zaczynasz juggla
ws+rp - (Piston Uppercut)
f,n,d,d/f+lp,lk, rk~lk
ss,rp - (Tooth Fairy)
lp,rp,lk
lp,rp,rk
lp,rp,df+rk
lp,df+rk,rk
lp,lp,rp,rp

lp,f,f+rp
lp,df+lp,rp
lp,rp,df+rp
lp,d+lk+rk
lp,rp,f,n,d,df+rp
lp,rp,rk,rk~lk
lp,lp+rk,lp+rk, f,n,d,d/f+rk
lp, b,f+rp,lp,rp
f,n,d,df+2 - (Wind Godfist)
lp,rp,lk
lp,rp,rk
lp,rp,df+rk
lp,df+rk,rk
lp,lp,rp,rp
lp,f,f+rp
lp,d/f+lp,rp
lp,rp,df+rp
lp,d+lk+rk
lp,rp,f,n,d,df+rp
lp,rp,rk,rk~lk
lp,lp+rk,lp+rk, f,n,d,d/f+rk
lp, b,f+rp,lp,rp



lp, f,n,d,d/f+rk, d/f+rk,rk
d+lk+rk - (Can-Can Kicks)
d+lk+rk
lp,rp,rk
lp,rp,lk
lp,rp,df+rk
lp,lp+rk,lp+rk, f,n,d,d/f+rk
lp, b,f+rp,lp,rp

### INNE JUGGLE

(Zaczynają się od kombinacji f,N,d,d/f+2 lub WS+2 and SS+2)
f,N,d,d/f+rp, lp, lp,lp,rp
f,N,d,d/f+rp, lp, lp,rp,rp
f,N,d,d/f+rp, lp, lp,rp,lk
f,N,d,d/f+rp, lp,rp, d/f+rk,rk
f,N,d,d/f+rp, lp, lp+rk,rp,rk
f,N,d,d/f+rp, lp,rp, f,N,d,d/f+rp
f,N,d,d/f+rp, lp,rp, f,f+rp
f,N,d,d/f+rp, lp, d/f+lp,rp
f,N,d,d/f+rp, lp,rp,rk
f,N,d,d/f+rp, lp,rp,lk
f,N,d,d/f+rp, lp,rp,rk, f+rp
f,N,d,d/f+rp, lp,rp,rk, f,f+rp
f,N,d,d/f+rp, lp,rp,rk, lp+rk
f,N,d,d/f+rp, lp,rp,rk, f,N,d,D/F+rk,rk
f,N,d,d/f+rp, b~1+2

### STUN COMBOS

(do wykonania po określonym ogłuszeniu)
b,f+rp(stun), d+lk+rk, d/f+rk,rk
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp,lp,rp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, d+1, WS+rk,rk
b,f+rp(stun), f,f+lk, d/f+rk,rk
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk, lp,rp,rp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk, lp,lp,rp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, lp,lp,d/f+rk,rk,lp,lp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, f+rp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, f,f+rp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, f+rp,d/f+rk
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, f+rk, f,n,d,d/f+rk,rk
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, f,n,d,d/f+rp
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,rp, f,f+lk
b,f+rp(stun), d+lk+rk, lp+rk,lp+rk, f,n,d,d/f+rk
b,f+rp(stun), f,f+lk, lp+rk,lp+rk,rp, f,n,d,d/f+rk,rk
b,f+rp(stun), f,f+lk, lp+rk,lp+rk,rp,d+rk
b,f+rp(stun), f,f+lk, lp+rk,lp+rk,rp, f,f+rp

### COMBOSY PO HELLSWEEP I AXE KICK

f,N,d,d/F+rk, d/f+rk,rk

f,N,d,d/F+rk, lp+rk,rp,rk
f,f+lk, d/f+rk,rk
f,f+lk, lp+rk,rp,rk

### ARMAGEDDON STUN COMBO

b,f+rp - Gut Punch
f,n,d,d/f+lp~lk - Thunder Godfist bez sidekick
rk~lk - Flipkick
f,N,d,d/f+rk - Hellsweep
d/f+rk,rk - Axe Kicks,
f,N,d,D/F+rk,rk - Hellsweep, Spinning back kick

## LEI WULONG

### POZYCJE:

BK - Back-turned position (stojąc tyłem do przeciwnika)
PLD - Play Dead (na ziemi, twarzą do góry, głowa w stronę przeciwnika)
SLD - Slide (na ziemi, twarzą do ziemi, głowa w stronę przeciwnika)
FCD - Face Down (na ziemi, twarzą do ziemi, nogi w stronę przeciwnika)
KND - Knockdown (na ziemi, twarzą do góry, nogi w stronę przeciwnika)

### STYLE:

CRS - styl żurawia
TGS - styl tygrysa
PNS - styl pantery
DRG - styl smoka
DRS - styl pijanego mistrza
SNS - styl węża
SQB - styl śpiącej królowej ptaków

### ZMIANA STYLI:

Style zmieniamy robiąc uskoki ze stylu węża (f+rp+lk)
wąż -> pantera -> żuraw -> wąż - robiąc uskoki w prawo
wąż -> smok -> tygrys -> wąż - robiąc uskoki w lewo
(Uwaga! Ponadto styl pijanego mistrza uzyskujemy wciskając f+lk+rk, natomiast styl śpiącej królowej ptaków uzyskujemy przez wciśnięcie b+lp+rk.)

### CIOSY (podstawowy styl)

d+lk+rk - zmiana pozycji (PLD)
d+lp+rp - zmiana pozycji (SLD)
b+lk+rk - zmiana pozycji (BK)
f+lk+rk - zmiana stylu (DRS)
f+rp+lk - zmiana stylu (SNS)
SS,(lp+rk_rp+lk) - zmiana stylu (SNS)
b+lp+rk - zmiana stylu (SQB)
lp+rp - turning punch
= ~ lp - 2nd turning punch
= ~ rp - back uppercut
lk,lk - crescent, lowkick
lk,rk[G#] - jumping crescent[s]
= D - falldown, change position
rk~lk - cartwheel kick
rk~rk,lk,lk - rolling kicks
F+rk,rp,lp,rp - crescent, 3 punches
= lk - low kick
= rk - mid kick
= SS - (zmiana stylu)
f,N,lp,SS - punch rush, zmiana stylu
f,N,lp,rp,SS - punch rush, zmiana stylu

f,N,lp,rp,lp,SS - punch rush, change stance
f,N,lp,rp,lp,rp - punch rush
= SS - (zmiana stylu)
= lk - low kick
= rk - mid kick
= SS - (zmiana stylu)
f,N,rp,lp,rp,lp - guard melting punches
f,N,lk - high crescent
= rk - mid kick
= d+rk - low kick

(lk,rk,lp,rp,lk - rush combo
= rk - mid kick
= d+rk - low kick
((f+lk - flying hawk kick
b+lp+rp - drunken headbutt
d/b+rk - sweep
= B - (zmiana stylu)
= rk - rave spin
(b/b_u/f)+rp - elbow drop
(b/b_u_u/f+rk) - liftkick
(WS)rk - rising front kick

BK: Back Turned Position (będąc odwróconym do przeciwnika)
lp - high backfist
d+lp - low backfist
rp - back uppercut
rk - back midkick
d+rk - sweep
= D - (zmiana stylu)
= rk - rave spin
lk+rk,lk+rk,lk+rk - backflips
(b/b_u/f)+rp - elbow drop

SNS: styl węża
lp+rk - change stance and instant spin & throw attempt (patrz rzuty)
lp,lp,lp,lp,lp,lp - hopping punches
rp,rp - stabbing punches
= rp - low stab
lk - falldown kick
rk - low jab kick
SSR - zmiana stylu
SSL - zmiana stylu

DRG: styl smoka
lp - spin & throw attempt (patrz rzuty)
lp+rp,[F] - double arm strike
rp,[F] - uppercut
lk,lk - crescent, lowkick
rk,lp,rp,lk - rush combo
= rk - mid kick
= d+rk - low kick
SSL - zmiana stylu
SSR - zmiana stylu

PNS: styl pantery
lp~ rp - double lowpunch combo
rp - uppercut
= lp,rp,lp - guard melting punches (jeżeli uppercut zostanie zablokowany)

lk,[B] - sweep (zmiana stylu)
rk,rp,lp,rp - crescent, 3 punches
= lk - low kick
= rk - mid kick
= SS - zmiana stylu
SSR - zmiana stylu
SSL - zmiana stylu

TGS: styl tygrysa
lp_lk - overhead swipe
lk - high crescent
= lp,SS - punch rush, change stance
= lp,rp,SS - punch rush, change stance
= lp,rp,lp,SS - punch rush, change stance
= lp,rp,lp,rp - punch rush
= SS - zmiana stylu
= lk - low kick
= rk - mid kick
= SS - zmiana stylu
rk - fast low sweep
SSL - zmiana stylu
SSR - zmiana stylu

DRS: styl pijanego mistrza
lp - drunk punch
lk+rk - falling low kicks

SQB: śpiąca królowa ptaków
lk,lk,lk,lk - hawk's claw kick combo
=rk - phoenix kick
rk - phoenix kick
PLD: na ziemi, twarzą do góry, głowa w stronę przeciwnika
lk,rk - rave spin
lk+rk - double kick
rk - rising midkick
D#+lp - zmiana pozycji
(f_b),lk,rk - roll, rave spin
(f_b),rk - roll, midkick
u - stand up

SLD: na ziemi, twarzą do ziemi, głowa w stronę przeciwnika
lk,rk - sweep
rk~lk - slide
lp - zmiana pozycji
(f_b),lk - roll, sweep
(f_b),rk - roll, midkick
u - stand up

FCD: na ziemi, twarzą do ziemi, nogi w stronę przeciwnika
lk - sweep
lk~rk - sweep
= rk - rave spin
rk - midkick
rk~lk - cartwheel kick
lp - zmiana pozycji
(f_b),lk,rk - roll, rave spin
(f_b),rk - roll, midkick
u - stand up

KND: na ziemi, twarzą do góry, nogi w stronę przeciwnika
lk - sweep
lk+rk - spring up
rk - midkick
d+rk - lightning kick
D#+lk - zmiana pozycji
(f_b),lk - roll, sweep
(f_b),rk - roll, midkick
u - stand up

### RZUTY I REVERSALE

combinacja - typ - styl - nazwa
lp+lk - f-throw - - - flying sky kick
rp+rk - f-throw - - - neck wringer
DRG: lp - f-throw (%1%) - - - neck shaker
= lp+rp - link - DRS - drink, life gain

f,f+lp+rp - f-throw (%1+2%) - - - trip
u/f+lp+rp - f-throw (%1+2%) - KND - trip & elbow
lp+lk_rp+rk - b-throw - - - drop down & back push
lp+lk_rp+rk - rs-throw - - - tripie kicks
lp+lk_rp+rk - ls-throw - - - fall down & face kick
(d_d/b_FC)+lp+lk - low combo break - - - push away
(d_d/b_FC)+rp+rk
f+lk+rk - mid/high - punch reversal - drunken surprise exchange

Combosy po których można zmienić styl
combos - styl
F+rk,rp,lp,rp,rk,SS - CRS
f,N,lp,SS - SNS
f,N,lp,rp,SS - DRG
f,N,lp,rp,lp,SS - PNS
f,N,lp,rp,lp,rp,SS - TGS
f,N,lp,rp,lp,rp,rk,SS - CRS
d/b+rk,D - SNS
BK,d+rk,D - SNS
SNS:lp,[lp,lp,lp,lp,lp],P - SNS
SNS:rp,[rp],P - DRG
SNS:rp,rp,rp,P - PNS
SNS:rk - SNS
DRG:lp+rp,FF - TGS
DRG:rp,F - TGS
PNS:lk,B - SQB
PNS:rk,rp,lp,rp,rk,SS - CRS
TGS:lk,lp,SS - SNS
TGS:lk,lp,rp,SS - DRG
TGS:lk,lp,rp,lp,SS - PNS
TGS:lk,lp,rp,lp,rp,SS - TGS
TGS:lk,lp,rp,lp,rp,rk,SS - CRS

Combosy z zastosowaniem zmiany stylów
f,N,lp,SS,SNS:rp,rp,rp
f,N,lp,SS,SNS:rk,SNS: rp,rp, F,DRG:lp+rp,F,TGS:rk
f,N,lp,SS,SNS:rp,rp,rp,F,PNS:rp(float)
f,N,lp,SS,SNS:rp,rp,rp,F,PNS:lp~ rp
f,N,lp,rp,SS,DRG:lp
f,N,lp,rp,SS,DRG:rk,lp,N,u/f+rk(float)
f,N,lp,rp,lp,SS,PNS:rp(float)
f,N,lp,rp,lp,SS,PNS:lp~ rp
f,N,lp,rp,lp,SS,PNS:rk,rp,lp,rp,rk,SS,CRS:rk
f,N,lp,rp,lp,SS,PNS:lk,B,SQB:lk,lk,rk
f,N,lp,rp,lp,rp,SS,TGS:rk
f,N,lp,rp,lp,rp,SS,TGS:rp,N,u/f+rk(float)
f,N,lp,rp,lp,rp,rk,SS,rk
f,N,lp,rp,lp,rp,rk,SS,lk,rk,rp,lk
f,N,lp,SSL,SNS:SSL,DRG:lp(side/back throw)
f,N,lp,rp,SSL,DRG:SSL,TGS:rp
f,N,lp,SSR,SNS:SSR,PNS:rp(float)
f,N,lp,SSR,SNS:SSR,PNS:lp~ rp
f,N,lp,SSR,SNS:SSR,PNS:SSR, CRS:rp(stun),BK.d+lp (float)
f,N,lp,rp,lp,SSR,PNS:SSR,CRS:rk

## JUGGLES

Typ 1:
PLD:lk+rk
Ostatni cios z 9-krotnego: lp,rp,lp,lk+rk,lk+rk,lk+rk,lp,lp,rp

Typ 2:
u/f+rk
PNS:rp
d/f+rp

Typ 3:
BK:rp
f,N,rp,lp,rp,lp lub PNS:rp,lp,rp,lp
ostatni cios ze stylu żurawia:lk,rk,rp,lk
lp+rp~ rp
DRG:lp

Typ 4:
BK.d+lp
CRS:rp,BK.d+lp

Typ 5:
d/b+rk
BK.d+rk
PLD:lk
PLD:(f_b),lk
FCD:(f_b),lk
TGS:rk
9 cios z 10-krotnego: rp,rp,lp,lk+rk, rp,lp,rk,lp,rk,rk

Typ 6:
d/b+rk,D
BK.d+rk,D

Typ 7:
TGS:lp_rp

Juggle (możliwe rozpoczęcie /uggla) typ:
1,2,3,4,5,6,7
f,N,lp,rp,lp,rp,rk
f,N,lp,rp,lp,rp,SS, TGS:rk
f,N,rk,lp,rp,lk
lp+rp~ lp, BK.d+lp, BK.d+rk
lp, f,N,lp,rp,lp,rp,rk
lp, f,N,lp,rp,lp,rp,SS, TGS:rk
rk, f,N,lp,rp,lp,rp,rk
rk, f,N,lp,rp,lp,rp,SS, TGS:rk
lp, f,N,rk,lp,rp,lk
lp, lp+rp~ lp, BK.d+lp, BK.d+rk
lp, lp+rp~ lp, BK.d+rp
lp+rp~ rp
lp, lp+rp~ rp
rk~ rk,lk,lk
(WS)rk, rk~ rk,lk,lk
BK.d+lp, BK.d+lp, BK.d+lp, BK.d+lp, BK.d+rp
BK.lp, BK.d+lp, BK.d+lp, BK.d+lp, BK.d+rk
BK.lk+rk,lk+rk
SNS:rp,rp
SNS:rk, SNS:rp,rp
SNS:lp,lp,lp,lp,lp,lp,

## HWOARANG

### RZUTY

[rp]lk - Windmill Neck Kick
qcf+rk - Reverse Neck Kick
[f+rp - Jawbreaker
DCT+lk - Boot to the Head
d,D/B+lp+lk - Trip Takedown
d+[lp+lk_rp+rk] - Low Combo Break
lp+lk_rp+rk (z lewej) - Five Kick Barrage
lp+lk_rp+rk (z prawej) - Neck Snapper
lp+lk rp+rk (od tyłu) - Jumping Leg Press

### ZMIANA POZYCJI

lp+rp - twarzą w lewo/twarzą w prawo
b+rk - lewa stopa w prawo/prawa stopa w prawo

### CIOSY

Twarzą w prawo/normalna pozycja
f,N,d,D/TP - Crouch Dash
f,N,d,D/P,rp - Crouch Dash, Lifting Uppercut
f,N,d,D/P+lk - Crouch Dash
f,N,d,D/P+lk~ lk - Crouch Dash, Stabbing Sidekick
f,N,d,D/P+rk - Wing Blade
d+lk - Shin Kick
d+rk,rk - Low Kick, Lifting Leg
d/f+lp - Quick Uppercut
d/f+lp+rp - Body Blow
d/f+rp - Uppercut
d/f+lk,rk - Double Sidekicks
d/f+rk - Toe Kick
d/b+rk - Trip Kick
d/b+rk,rk - Crushing Axe Kick
[d,(d/b)+lk - Hopping Sidekick
d/f+lk,rk,lk - Hunting Hawk
(WS)+lp - Quick Uppercut
(WS)+rp - Lifting Uppercut
(WS)+lk - Rising Crescent
(WS)+rk - Toe Kick
(WS)+rk~ rk - Stomping Axe Kick
d/b+lk+rk - Heel Explosion
=lp - przerwanie

Twarzą w prawo/lewa stopa do przodu
lp,rp - One-Two Punches
lk,lk,lk,lk - Jabs, Low Kick, High Kick
[lp],rp,lk - [Jab], Right Punch, Sidekick
[lp],rp,rk - [Jab], Right Punch, Jumping Roundhouse

lk,lk,lk,lk - Machine Gun Kicks
lk,lk,d+lk,rk - Left Kicks, Low Kick, Right Kick
lk,lk,d+lk,rk,rk - Left Kicks, Low Kick, Right Kicks
lk,lk,lk,rk - Machine Gun Kicks, Spin Kick
lk,lk,lk,lk,rk - Butterfly Combo
lk,lk,rk - Left Kicks, Spin Kick
lk,lk,rk,rk - Changeup Combo
lk~ rk - Flying Eagle
rk,rk~ F - Right Hook Kicks
rk,rk,rk - Right Kick Combo
rk,rk,rk~ B - Right Kick Combo
rk,rk,rk,rk - Hot Feet
rk,rk,rk,lk - Right Kick Combo, Low Kick
rk,lk -High Kick, Roundhouse
f+rp - Right Spinfist
f+rp~ F - Right Spinfist
F+lk - Left Flamingo Stance
F+lk~ lk - Stabbing Sidekick
f,f+lk - Crescent Kick
f,f,f+lk - Sky Blade
f+rk - Face Kick
f+rk,rk - Face Kick, Sidekick
f,f+rk - Running Sidekick
b+rp - Backfist
b+rk - High Kick

Twarzą w prawo/prawa stopa do przodu
[rp],lp,lp - [Right Punch], Left Jabs
lk,lk - Teaser Combo
lk~ rk - High Roundhouse
rk,rk - Double Hook Kicks
rk,lk - Chainsaw Kick
f+lk - Left Hook Kick
f+lk,lk - Left Hook Kick, Axe Kick
f+lk,N,lk,lk,lk - Left Hook Kick, Machine Gun Kicks
f+lk,N,lk,lk,rk - Left Hook Kick, Left Kicks, Spin Kick
f+lk,N,lk,lk,rk,rk - Left Hook Kick, Changeup Combo
f+lk,b+lk - Left Hook Kick, Sidestep Roundhouse
f+lk,d+lk - Left Hook Kick, Shin Kick
f+lk,rk - Bad Dancer
f+rk - Right Flamingo Stance
f+rk~ rk - Lifting Leg
f,f+lk - Leaping Left Roundhouse
f,f+rk,lk - Screw Kicks
b+lk - High Kick
b+rk - Right Sidestep Roundouse

Lewy styl flaminga (p+lk)
lp - Left Jab
lp,lp - Spinfist, Right Jab
lk,lk,lk - Machine Gun Kicks
lk,lk,rk - Left Kicks, Spin Kick
lk,lk,rk,rk - Changeup Combo
rk - Spin Kick
f+lk - Axe Kick
b+lk - Left Sidestep Roundhouse
d+lk - Shin Kick
d+rk - Right Leg Sweep
lp+rk - Power Blast
=b,b - przerwanie

Prawy styl flaminga (p+rk)
lp - Left Spinfist
rp - Jab
lk - Spin Kick

rk - Side Kick
f+rk - Axe Kick
d+lk - Left Leg Sweep
d+rk - Low Kick

### 10-HIT COMBOS
Z lewego stylu flaminga: rp,rp,lk,rk,lk,rk,rk,rk,lk
Z prawego stylu flaminga: lp,rp,lk,rk,lk,rk,rk,rk,rk,lk

## LING XIAOYU
### RZUTY
lp+lk - Smack and Push Down
rp+rk - Quick-Flip Takedown
QCB+rp - Over-Shoulder Throw
f+rp~ lp - Human Hurdle
lp+lk_rp+rk (z lewej) - One-Arm Shoulder Throw
lp+lk_rp+rk (z prawej)
lp+lk_rp+rk (od tyłu) - Leg-Twirl Takedown
f,f+lk+rk (stojąc tyłem) - Free ride

### REVERSALE
b+lp - Left knifehand block
b+rp - Right knifehand block
lp+rk - High combo breaker
d+(lp+rk) - Low combo breaker

### ATAKI SPECJALNE
(lp+lk+rk) - Taunt #1
(rp+lk+rk) - Taunt #2
lp,rrp - Straight Jabs
lp,d+rp - Jab, Uppercut
rp,lp - Jab, Turn Punch
(lk+rk) - Spinning Dodge
f+(lp+rp) - Cartwheel
f,f+(lp+rp) - Upward Spin Strike
f,f+(lp+rp),(lp+rp) - Phoenix Circle
f+lk - Left Roundhouse
f,f+lk - Vertical Hook Kick
f+(lk+rk) - Dive Roll
f,f+(lk+rk) - Overhead Flip
f,f+rk - Leaping Straight Kick
b+(lp+rp) - Circle
= rp - Bagua Fist
= (lp+rp) - Phoenix Strike
= (lp+rp)~ b,b - Phoenix Cancel
b+(lk+rk) - Turn Around Dodge
d+lp - Windmill Slaps
= D - Art of Phoenix
d+(lp+rp) - Art of Phoenix
d+lk - Sweep Kick
d+(lk+rk) - Spinning Dodge
d/f+lp - Turn Punch
d/f+rp - Uppercut
d/f+lk - Face Kick
d/f+rk - Toe Kick
d/b+lp - Palm Strike
d/b+lk - Stomping Guard Break
d/b+rk - Ankle Kick
u+lp - Downward Slap
u+(lp+rp) - Overhead Punches
=rp,lp - Mid Right, Palm Strike
u_u/f+rk - Leaping Hook Kick
u/b+rk - Hop Kick
(FC),lk,rp - Sweep, Reverse Slap
(FC),lk,rp,lp,rk - 4-hit String
(FC),d/f+rp~ [F] - Low Spin Punch
(FC),d/f+rp,lp - Low Spin Punch Combo
(FC),d/f+rk - Spinning Sweep
(FC),d/f+rk,rk - Spinning Sweeps
(WS)+rp - Rising Uppercut
(WS)+rk - Skyscraper Kick

### STYL FENIXA (d+lp+rp)
d - Duck
lp - Left Palm Strike
rp - Right Palm Strike
lk - Low Kick
rk - Rising Roundhouse
(lp+rp) - Two-Forearm Bash
(lp+lk)_(rp+rk) - Dodge Roll and Throw
[(lp+lk)_(rp+rk)]~ D - Dodge Roll
rk~ lk - Splits Sweep
f+(lp+rp - Rise & Turn Around
f+(lk+rk) - Forward roll
d,(lp+rp) - High Forearm Bash
d/f+rk - Spinning Sweep
d/f+rk,rk - Spinning Sweeps
U,lk - Leaping Spin Kick
u+lk,lk - Double Hop Kicks
u+lk,rk - Hop Kick, Face Kick
u+rk,rk - Spinning Hop Kicks

Twarzą do tyłu
lp - Turn-Towards Punch
rp - Reverse Slap
rp,lp,rk - Reversed Combo
lk - Turn-Towards Kick
rk - Reverse Punt Kick
f+(lk+rk) - Roll Toward Opponent
f+(lk+rk)~ (lk+rk) - Kangaroo Kick
f,f+lk - Skip Kick
f,f+(lk+rk) - Reverse Flip Stomp
f,f+(lk+rk) - Reverse Flip Head Smash
(lk+rk) - Spinning Dodge
d+lk~ [B] - Reverse Ankle Kick
d+(lk+rrk) - Spinning Dodge

### 10-HIT COMBOS
u+rk,lp,rp,(lp+rp),lp,lk,rk,rk,rk,lp
u+rk,lp,rp,rk,rk,rp,(lp+rp),lp,rk,rp

### COMBOS
„TT+rk" oznacza przewrót w przód i wciśnięcie „rk"
d+(lp+rp),(lp+rp), d+(lp+rp),(lp+rp)
d+(lp+rp),(lp+rp), lp, d+lp, d/f+rk,rk
d+(lp+rp),(lp+rp), lp, d+lp, rk~ lk
d+(lp+rp),(lp+rp), lp, d/f+lp, rp, rp,lp,rk
d+(lp+rp),(lp+rp), lp, d/f+lp, rp, rp, d+lk

d+(lp+rp),(lp+rp), lp, d/f+lp, rp, rp, f,f+lk
d+(lp+rp),(lp+rp), lp, lp,rp, d/b+lp
TT+rk, lp, lp,rp, d/b+lp
TT+rk, lp, lp,rp, f,f+(lp+rp),(lp+rp)
TT+rk, lp, lp,rp, f,f+lk, rk
TT+rk, rp,lp, rp, f,f+lk
TT+rk, rp,lp, rp, d+lk
TT+rk, rp,lp, rp, rk
TT+rk, rp,lp, rp,lp,rk
TT+rk, f,f+(lp+rp), f,f+lk, rk
TT+rk, d+rp, (FC),lk,rp,lp,rk
TT+rk, d+rp, (FC),lk,rp, d+lk
TT+rk, d+rrp, (FC),lk,rp, f,f+lk
TT+rk, d+rp, (FC),lk,rp,lp, f,f+lk
(WS)+rp, rp, rp, rp,lp,rk
(WS)+rp, rp, rp, rp, f,f+lk
(WS)+rp, rp, rp, rp, d+lk
(WS)+rp, rp, rp, rp, rp, rk
(WS)+rp, d+rp, (WS)+rp, f,f+lk
(WS)+rp, d+rp, (WS)+rp, d+lk
(WS)+rp, d+rp, (WS)+rp, rk

## HEIHACHI MISHIMA
### RZUTY
f-throws
lp+lk - Shockwave Neck Breaker (wciskaj lp aby uciec)
rp+rk - Mishima Powerbomb (wciskaj rp aby uciec)
f,f+lp+rp - Super Headbutt (wciskaj lp+rp aby uciec)
f,f+lp+rk - Mishima Power Headbutt (naciśnij lp lub rp aby
skontrować,
mogą to tylko Heihachi, Jin, Paul, Lei, Kuma)
b-throws
(sidestep left) lp+lk - One-Hand Slam
(sidestep right) lp+lk - Tile Splitter Throat Chop
b-throw
(z tyłu) lp+lk - Atomic Drop

### ATAKI SPECJALNE
lp+rp - Sanchin Double Palms
lp, rp, lp+rp - Sanchin Exhale
ss+lp+rp - Side Sanchin Double Palms
rp+lk+rk - Lighting Taunt

lp, rp - One-Two Punches
lp, rp, rp - Devil Fists
lp, lp, rp - Shining Fists Combo
B+rp - Low Spinning Backfist
d/f+lp, rp - Twin Pistons
f, f+rp - Demon Godfist
f+rp - Spinning Backfist
d/f+rk lub ws+rk - Standing Kick
f, f+lk - Split Axe Kick
f, n, d, d/f+rp - Wind Godfist
f, n, d, d/f+lp - Thunder GodFist
f+rk - Right Axe Kick
f+lp, b+rp, lp - Jab-Low Spinning Backfist-Thunder GodFist
f+lp, b+rp, rk - Jab-Low Spinning Backfist-Geta Kick
f, n, d, d/f+lk - Geta Kick
f, n, d, D/F+lk - Low Geta Kick
f, n, d, D/F+rk - Hell Sweep
(ws) lub f, n, d, d/f+rk, rk - Double Axe Kick
(ws) lub f, n, d, d/f+rk n rk - Delayed Double Axe Kick
f, f, F+lk, (u/f+rk) - Flying Geta Kick,Windmill
rk lk - Scissor Flip Kick
U/F+rk lk - Alternate Scissor Flip Kick
d+rk - Geta Stomp
U/F+rp+rk - Corpse Splitter
u/f+rk, rk - Windmill Kicks
QCF+rp - Death Fist
f+lp, b+rp, lp - Demon Rush
d+lp - Tile Splitter
d+lp, rp - Tile Splitter-Death Fist
u/f+lk, rk - Hunting Geta
b, b+lk+rk - Shadow Step
f, N, d, D/F+rk, (rk), (rk) - Hell Sweep
N+lp - Thunder Godfist
N+rp - Demon Godfist
N+rk, rk - Axe Kicks

### CIOS NIEBLOKOWALNY
d+lp+rk - Electric Tile Splitter

### 10-HIT COMBOS
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rk, lp, rp, lp
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rk, lp, rp, rk
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rp, lp, rp, lp
f, f, n, rp, lp, rp, rp, lk, rk, rk, lp, rp, lp

### JUGGLES
f, f+rp
d/f+lp, rp
d/f+lp
(ws)+lp
f, n, d,d/f+rp
f, n, d, D/F+rk
u/f+lk, rk
f, f+lk
f, n, d, d/f+rp, lp, d/f+lp, rp
d/f+lp, rp, lp, d/f+lp, rp
f,n,d,d/f+rp, lp, lp, lp, QCF+rp
f,n,d,d/f+rp, lp, lp, rp, lp+rp
lp+rp (przeciwnik nie może blokować), f, n, d, d/f+rk, rk, rk, n, rk, rk
f, n, d, d/f+rp, lp, f, n, d, d/f+lp
f, n, d, d/f+rp, lp, lp, f, n, d, d/f+rp
f, n, d, d/f+rp, f, n, d, d/f+lp

f, n, d, d/f+rp, lp, f, n, d, d/f+lp
f, f+rp, lp, rp, f, f+rp (na ciężkich przeciwnikach)
f, f+rp, lp, rp, d/f+lp, rp
f, n, d, d/f+rp, lp, lp, lp, f, n, d, d/f+rp
f, n, d, d/f+rp, lp, lp, lp, qcf+rp
f, f+rp, lp, u/f+lk, rk, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, f+rp, u/f+lk, rk, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, f+rp, lp, f, n, d, d/f+lp, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, n, d, D/F+rk, n, rk, f, n, d, d/f+rp, f, f+rp
f, f+rp, lp, rp, f+lp, b+rp, lp
f, n, d, d/f+rp, f, n, d, d/f+rp, f, n, d, d/f+rp
f, n, d, d/f+rp, lp, lp, f, n, d, d/f+rk, d+lp
f, n, d, D/F+rk, ws+rk, d/f+lp, f, n, d, d/f+rp
f, f+rp, u/f+lk, rk, podbiegnięcie d+rk
f, n, d, D/F+rk, rk, n, rk, f, n, d, d/f+rp
f, f+rp, lp, f, n, d, D/F+rk, n, rk, f, f+rp
f, f+rp, lp, f, n, d, D/F+rk, rk, rp, f, n, d, D/F+rk
f, N, d, D/F+rk, rk, rk, lp, f+lp, b+rp, lp
f, n, d, D/F+rk, n, rk, f+lp, b+rp, lp
d/f+lp, rp, lp, f+lp, b+rp, lp
f, f+rp, lp, lp, f+lp, b+rp, lp
f, n, d, D/F+rk, rp, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
u/f+lk, rk, podbiegnij f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, N, d, D/F+rk, rk, rk, lp, lp, lp, rp
f, N, d, D/F+rk, rk, rk, lp, lp, qcf+rp
f, N, d, D/F+rk, rk, rk, lp, lp, d/f+lp, rp
f, N, d, D/F+rk, rk, rk, lp, lp, f, n, d, d/f+rp

### STUN JUGGLES

f, f+lk, f, n, d, d/f+rp, lp, f+lp, b+rp, rp
f, f+lk, f, n, d, D/F+rk, rk, n, rk, f, f+rp
f, f+lk, f, n, d, D/F+rk,n,rk, f, n, d, D/F+rk, rk, rp
f, f+lk, f, n, d, D/F+rk,n,rk, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, f+lk, u/f+lk,rk, dash d+rk
f, f+lk, u/f+lk,rk, f, n, d, D/F+rk, rk, n, rk, rk
f, f+lk, f, n, d, d/f+rp, f, n, d, D/F+rk, n, rk, f, n, d, d/f+rp, QCF+rp
f, f+lk, f, n, d, d/f+rp, f, n, d, D/F+rk, n, rk, f, n, d, d/f+rp, f, f+rp
f, f+lk, d/f+lp,rp, lp, f+lp, b+rp, lp
f, f+lk, f, n, d, D/F+rk, rp, f, n, d, D/F+rk, n, rk, rk (na ciężkich przeciwnikach)

f, f+lk, f, f+rp, lp, lp, rp, lp+rp
f, f+lk, f, n, d, d/f+rp, lp, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, f+lk, f, n, d, D/F+rk, n, rk, f, n, d, D/F+rk, lp

### FLIP JUGGLES

(#) oznacza wczesne rozpoczęcie następnej kombinacji, czyli zaraz po f,f+rp
f, f+rp, (#) f, n, d, d/f+rp, lk, rk lk
f, f+rp, (#) f, n, d, d/f+rp, lp, f, n, d, D/F+rk, rk, lp
f, f+rp, (#) f, n, d, d/f+rp, lp, qcf+rp, rk lk
f, f+rp, (#) f, n, d, d/f+rp, lp, f, n, d, d/f+rp, rk lk
f, f+rp, (#) f, n, d, d/f+rp, lp, d/f+lp, rp, rk lk

### PRZERWANIA 10-HIT COMBOS I PRZEDŁUŻENIE ICH

(*) oznacza przerwanie 10-HIT'owego i przedłużenie go nawet do 16-HIT
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rp, lp, rp (*), podbiegnięcie f, n, d, d/f+rk, rk, lp
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rk, lp, rp, (*), d/f+lp, rp, qcf+rp
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rk, lp, rp, (*), f, n, d, d/f+rp, f, n, d, d/f+lp
d/f+lk, rp, rp, rk, rk, lp, rk, lp, rp, (*), f, n, d, d/f+rp, lp, f, n, d, d/f+lp

## ANNA WILLIAM

### RZUTY

f~throws
lp+lk ~ Arm Turn
rp+rk ~ Lifting Toss
u/f+lp+rp ~ Overhead Neck Throw
d/f, d/f+lp ~ Embracing Elbow Strike
QCF+lp+rp ~ Palm Grab
lk, rk, lk, lp+rp ~ Reaping Arm Bar
lp, lk, rp, lp ~ Standing Reverse Arm Lock
rp, lp, lk, rk, lp+rp ~ Falling Reverse Arm Lock
lk, lp, rk, lp+rp, lp+rp ~ Rear Gatelatch Falconwing Squeeze
rp, lk, lp+rp, lk+rk, lp+rp ~ Gatelatch Throw
lp+lk, rk, lp+rp ~ Arm Sprain, Standing Cross Lock
rk, lk, rk, lk+rk, lp+rp ~ Inverted Crucifix
lp+rp, rk, lk, lp+rp, lp+rp, lp+rp ~ Arm Break, Rear Cross Lock
s~throws
(sidestep left) (lp+lk)_(rp+rk) ~ Embracing Throat Strike
(sidestep right) (lp+lk)_(rp+rk) ~ Neck Snake Choke
b~throws
(z tyłu) (lp+lk)_(rp+rk) ~ Three Limb Break

### ATAKI SPECJALNE

b+lp, lp, lp ~ Cross Cut Saw
lp, rk ~ Highpunch, Lowkick
lp_(d/f+lp), rp, lp, d+rk ~ 3 Punches,Lowkick
lp_(d/f+lp), rp, lp, rk, rp ~ 3 Punches, Highkick, Backhand
U_D ~ Sidestep Cancel
lk_rk_(u/f+lk) ~ Midkick_Lowkick_Bonecutter
(FC+rp)_d+(lp_rp) N+rk ~ Midpunch, Quickkick
f+lp+rp ~ Offensive Push
WS_(f, f)+lp+rp ~ Double Palm
FC, f+lp ~ Cat Thrust
SS+lp+rp ~ Spinning Slap, Uppercut
rp, f+lp+rp ~ Punch, Doubiepalm
rp, lp, rk ~ 2 Punches, Lowkick
b+rp, rp ~ Bitchslaps
(WS+rp)_(QCF+rp) ~ Palm Uppercut
SS+rp ~ Leg Blade
f, F+rp ~ Spinning Layout Slap
FC, d/f+rp ~ Cold Blade
rp, lk_(d+lk)_rk ~ Highpunch, Highkick_Lowkick_Roundhouse
lk,rk ~ 2 Highkicks
d+lk+rk ~ Groundstomp
d+lk, rk_rp ~ Lowkick, Highkick_Uppercut
d/f+lk, lp, rk, rp ~ Sidekick, Punch, Kick, Backhand
U_D ~ Sidestep Cancel
lk_rk_(u/f+lk) ~ Midkick_Lowkick_Bone Cutter
d/f+lk, rp, lp, rk ~ Sidekick, Punches, Lowkick
d/f+lk, rp, lk_(d+lk)_rk ~ Sidekick, Punch, Highkick_Lowkick_Roundhouse
d/f+lk, [lk, lk], rk_(lp,rp) ~ Sidekick[s], Highkick, rp Punches
(u/f+lk)_(f, f, F+lk) ~ Bonecutter
rk, lk ~ Highkick, Lowkick
b+rk ~ Catstance
rk ~ Thrust Kick
FC, (u_u/f_u/b)+rk ~ Low Flipkick
U/B_U_U/F+rk ~ Low Flipkick
FC,(U/U/F_U/B)+rk ~ High Flipkick
u/f+rk, lk, rk ~ Jumpkick, Lowkick, Highkick
f, f+rk ~ Kneeling Flipkick
(FC+rk)_(d+rk), N+lp, [U_D] ~ Lowkick_Midkick, Spinchop, [Sidestep Cancel]
(FC+rk)_(d+rk)N+lp rp ~ Lowkick_Midkick, Offensive Push
(u u/b)_(u/b+lk+rk) ~ Backflip
b+(lp+lk)_(rp+rk) ~ Attack Reversal
lp+rp+lk ~ Mystic Booty Taunt

### NIEBLOKOWALNE

d+lp+rp ~ Bloody Scissors
d/b+lp+rp ~ Hunting Swan

### 10-HIT COMBOS

lp_(ws+lp)_(d/f+lp) rp, lp, rp:lk:lk:rp::lp rp:rk

## ORGE

### RZUTY

f~throws
lp+lk ~ Gorilla Press
rp+rk ~ Bear Hug
df, df+rp+rk ~ Waning Moon
s~throws
(sidestep left) lp+lk_rp+rk ~ Telekinetic Spanking
(sidestep right) lp+lk_rp+rk ~ Hanging Neck Slam
b~throws
(from behind) lp+lk_rp+rk ~ Telekinetic Choke Slam

### COSY SPECJALNE

d+lp ~ Low Jab
rp, rp ~ Right Jab, Backhand
lp, lp, rp ~ Shining Fists Combo
lp, rp, rp ~ Demon Slayer
f+rp ~ Power Punch
df+lp, rp ~ Double Facebreaker
(WS)+lp ~ Quick Uppercut
(WS)+rp ~ Demon Godfist
f, f+lp+rp ~ Clapper Attack
(u,uf), n, lp+rp/uf+lp+rp ~ Knuckle Bomb
FC, df+rp ~ Cold Blade
FC, f+lp ~ Groin Punch
FC, f+rp ~ Cat Thrust
ub+lk, rp ~ Backflip > Tooth Fairy
FC+lk, lk, lk ~ Snake Kicks
FC+lk, lk, n, lk ~ Demented Snake>Launch
f, f+lk+rk ~ Exploder
f, f, F, lk+rk ~ Running Exploder
f, f, n, lk+rk ~ Hop -> Slide Kick
f, f+rk ~ Bazooka Leg
uf+lk, rk, lk ~ Hunting Hawk
f, f, lk ~ Axe Kick
f, f, n, rk ~ Axe Heel Crush
f+rk ~ Standing Tsunami Kick
d, db+rk ~ Blazing Kick
(WS)+rk, rk ~ Tsunami Kick
(WS)+lk, lk, d+lk, lk, lk.... ~ Infinity Kicks
d+rk, rk ~ Shin Kick > High Kick
d+lk ~ Low kick
f+lp+rk ~ Black Shoulder
rk lk ~ Demon Scissors

### NIEBLOKOWALNE

db+lp+rp ~ Bloody Scissors
b, b+lp+rp ~ Indigo Punch
f, f+rp ~ Snake Bite
f, f, n, rp ~ Kunai Advance
B+rp ~ Kunai Blow
B+rp+lk ~ Sidewinder
uf, D+lp+rp/uf+lp+rp D ~ Super Knuckle Bomb

### STUN MOVES

WS+rp(s)~ Demon Godfist
f, f, f+lk(bs) ~ Slash Kick
f, f+lk ~ Bazooka Leg
f, f+rp ~ Snake Bite
FC, f+rp ~ Cat Thrust
F+lp+rk ~ Black Shoulder

### STUN COMBOS

f, f, f+lk(bs), rk, f, f+lp+rp
WS+rp(s), rk, u/f+lp+rp D
WS+rp(s), rk, f, f+lp+rp
WS+rp(s), u/f+rk, lp, lp lp, rp
WS+rp(s), u/f+rk,rk
WS+rp(s), u/f+rk,d/f+lp,rk
WS+rp(s), u/f+rk,d/f+lp,rk
WS+rp(s), d/f, d/f+rp+rk, f, f, FC, d/f+rp, D+lk, lk, n, lk
WS+rp(s), d/f, d/f+rp+rk, f, f, FC, f+rp
WS+rp(s), d/f, d/f+rp+rk, f, f, FC, d/f+rp, f, f+lp+rp
WS+rp(s), d/f, d/f+rp+rk, FC+lk, lk, n, lk, rk

WS+rp(s), lp+lk, d+lk
WS+rp(s), rp+rk, d+lk
WS+rp(s), lp+lk, f, f+lp+rp
FC, f+rp, d+lp, f, f+lp+rp
f, f+rp, FC, d/f+rp
f, f+rp, d+rk, rk

### JUGGLING COMBOS

u/f+rk, rk
u/f+rk, d/f+lp, rk
u/f+rk, lp, rp, d+rk, rk
u/f+rk, lp, n, rp, rp
u/f+rk, u/f+rk, d+rk, rk
d/f+rp, lp, rp, d+rk, rk
FC+lk, lk, n, lk, rk, u/f, n, d+lp+rp
FC+lk, lk, n, lk, u/f+rk, lp, lp, rp
FC+lk, lk, n, lk, d/f+lp, rk
FC, d/f+rp, FC+lk, lk, n, lk
FC, d/f+rp, d+rk, rk
rk, u/f+rk, lp, f, f+lp+rp

## GON

### RZUTY

f~throws
(lp+lk)_(rp+rk) - Bite Toss
s~throws
(sidestep left) (lp+lk)_(rp+rk) - Multi-Slam
(sidestep right) (lp+lk)_(rp+rk) - Giant Swing
b~throws
(lp+lk)_(rp+rk) - Tackle Backstomp

### ATAKI SPECJALNE

lp, lp, lp, lp... - Advancing Punches
b+lp - Roger Punch
u_u/b_u/f+lp - Demon Gonfist
WS+lp_rp - Uppercut
F+lp+rp, lp+rp, lp+rp - Rushing Headbutts
f, f+lp+rp, lp+rp - Rolling Sawblade, Sky Headbutt
d_d/b+lp+rp - ułożenie twarzą do góry i głową do przodu
lp - Sideroll, Get Up
u - Get Up
f_b - Roll Forward_Backward
lk_rk - Tailsmack
d+lp - ułożenie twarzą w dół, głową do przodu
lk_rk - Ankle Kickout
f, lk_rk - Roll Forward, Bootkick
b, lk_rk - Roll Backward, Rollback Roo Kick
u/f_u_u/b+lp+rp - Backdrop
U/F, lp+rp - Bellyflop, Face Down/Head Towards
b+lp+rp - Foot Tossover
d/f+lp+rp - Offensive Push
f, N, d, d/f+lp+rp - Shoulder Uppercut
f+rp+lk - Helicopter
F+lk, lk - Double Lowtail Swipes
f+lk+rk - Dropkick
lk+rk - Mid Headbutt
b+lk+rk[ b, b, b, b..] - Sidestep Shuffle[s]
d/f+lk+rk - Frankensteiner, ułożenie twarzą do góry, stopami do przodu
lk_rk - Medium Kickup
d+lp - ułożenie twarzą w dół i stopami do przodu
lk_rk - Stomachslide Kickback
f_b - Roll Forward, Backward
d/b+lk+rk - Sit Down
f, lk_rk - Roll Forward, Bootkick
b, lk_rk - Roll Backward, Rollback Roo Kick
(Run_f), F+lk+rk - Somersault Headbutt
u+lk+rk - Helicopter Tailspin
u/f+lk_rk - Jumping Hopkick
U/F_U/B, lk+rk - Helicopter Tailspin
u/f_u/b+lk+rk - Flipstomp, Buttflop
U/F, lk+rk - Helicopter Tailspin
U/F, lk_rk - Buttflop
u+rk - Buttflop
FC, d/b+lk+rk - Rollback Roo Kick
FC, d/f+lk+rk - Low Shin Charge
rk, rk, rk, rk, rk, lk+rk - Tailspins, Mid Fire
d+rk - Tailsmack

### NIEBLOKOWALNE

lp+rp - Forward Fire
lp+rp lp_rp - Electric Guard
rp - rpnd Shock, Face Down/Head Towards
b+rk - Dino Fart
f, F# - Small Headbutt
lp+rk - Super Somersault Headbutt

### COMBOSY

u/f+lp, BK, u/f+lp
u/f+lp, BK, rk
u+lp, lp+rp lp
u/f+rk, u/f+rk, u/f+lk+rk
FC, d/b+lk+rk, BK, rk

## BRYAN FURY

### RZUTY:

f~throws
lp+lk - DDT
rp+rk - Falling Brain Blaster
d, d/f, d, d/f+lp+rp - Death Messenger
ss~throws
(left sidestep) lp+lk _ rp+rk - Free Fall
(right sidestep) lp+lk _ rp+rk - Knee Blast
b~throws
lp+lk _ rp+rk - Hammer Throw

### CIOSY PODSTAWOWE:

lp+lk+rk - Knee Taunt
f, f+rp - Mach Punch
f, f+lk - Running Spin Kick
SS+rp - Slide Hummer
SS+lp - Devil's Claw
SS+lp, rp - Phentom's Claw
d/f+rk - Spinkick
d/f+lk - Snake Edge
d/f+lp, rp - Double Body Blow
d+lk+rk - Side Low Kick
lk, lk - Quick Kicks
b+lk, rk - Stopping Kick, Faint Knee
b+rk - Knee
b, b+rk - Flipping Ankle
lp+rp - Backdodge, Double Snake Fang
b+rp, rk - Spinning Punch, Low Kick
f+lp+rp - Spinning Elbow
lp, rp, lp, rk - 3-Punch, Low Kick
lp, rp, lp, rp - 4-Punch Combo
lp, rp, lk - Northern Lights
lp, rk, rp, rk - 4 Atomic Combo
lp, rk, rp, lp - 4_2 Atomic Combo_Snake Combo
lp, rk, lk, lk - Southern Cross
d/f+lp, lp, lp, rp - Piston Punches, Low Kick
b+rp, lp, rp_rk - 3 Spinning Punches, Punch_Low Kick
lk, rp, lp, rk_rp - Gatling Combo_Gatling Punches
b+lk, rp, lp, rp_rk - Stopping Kick, Punches, Kick
QCB, N+rp - Backdash Smash
QCF+lp_WS+lp - Lifting Uppercut
QCF+rp_WS+rp, b+rp - Gut Punch, Counter Throw
QCF+lk_WS+lk, rk - Knee, Crushing Knee
f+rk, lk, rk - Triple Kick

### CIOSY NIEBLOKOWALNE:

b+rp+rk - Slow Super Backfist
f+rp+rk - Fast Super Backfist

### COMBOSY:

lp, rk, rp, lp, rp - 5 hit
lp, rk, rp, lp, rk - 5 hit
lp, rk, rp, lp, lp, rp - 6 hit
b+lp, rk, lp, rp, lp, rk, lk, lk - 8 hit
b+lp, rk, lp, rp, lp, rk, rp, lp, rk, rp - 10 hit

### FLOATING COMBOS:

lp~lp, b+rp, lp, rk
d/f+rk lp, lk, lk
d/f+rk lp, f+rk, lk, rk
d/f+rk lp, b+lk, rk
d/f+rk, #d+lp, WS+lk, d+lk_rk
d/f+rk, rp, rp, d/f+lk
lp~lp, f+rk, lk, rk
d/f+rk, rp, rp, f, f+rp
d/f+rk, lp, rp, f, f+rp
WS+lp, lp rp lp rp
WS+lp, lp, lp rp lp rk
d/f+rp, rp, rp, f+lk_b+lk
d/f+rp, rp, d/f+lp lp rp
d/f+rp, d/f+lp lp lp rp
d/f+lk, WS+lk, d+rk_lk
d/f+lk, WS+lp
d/f+lk, #d+lp, WS+rk
d/f+lk, #d+rp, WS+lk, d+lk_rk

## GUN JACK

### RZUTY:

f~throws
lp+lk - Body Slam
rp+rk - Gorilla Press
u/f+lp+rp - Punishment Drop
b, d/b, d, D/F+rp - Giganton Punishment
QCF+lp - Pyramid Driver
d/b, f+lp+rp - Piledriver
d/b+rp+lk - Face in the Dirt
QCB+rp - Backbreaker
f, F+rp+lk - Jaw Breaker
d/f+rp+rk - Catapult
d/f, d/f+rp+rk - Modified Catapult
ss~throws
(left sidestep) lp+lk_rp+rk - Flipping Choke Slan
(right sidestep) lp+lk_rp+rk - Hanging Neck Throw
lp+lk - Spinal Crush
rp+rk - Death Shot

### CIOSY PODSTAWOWE:

lp+rp, lp+rp - Hammer Knuckle Double Uppercut
lp, lp, lp - Hammer Combo
rp, lp, rp - Punch, Elbow, Uppercut
WS+lp - Violent Uppercut
WS+lp+rp, lp+rp - Double Uppercut, Hammer Knuckle
d/f+lp+rp - Low Scissors
f, f+lp+rp, lp+rp_f, f+lp+rp, d/f+rp - Scissors, Low Scissors_Megaton Punch
d+lp+rp - Palm Lift
d/f+lp, rp, lp, lp - Wild Swing, Backfist
d/f+rp, d_d/f_f+lp - Short Hammer Rush (z zakończeniami)
d/f+rp, lp, rp - Hammer Rush 1
d/f+lp, rp, d_d/f_f+lp - Hammer Rush 2
d+lp, lp, lp, rp, d_d/f_f+lp - Hammer Rush 3
d/f+rp, lp, rp, d_d/f_f+lp - Uppercut Rush (z zakończeniami)
d/f+lp, rp, lp, rp - Uppercut Rush 2
d+lp rp - Megaton Strike
d+lp+rp - Bravo Knuckle
b, d/b, d, D/F+lp_rp - Megaton Sweep_Megaton Knuckle
d/f+rp+lk - Downward Palm Strike
d/b+lp, lp, lp, lp, lp, rp - Machine Gun Punches, Megaton Punch
d+rk - Earthquake Kick
d/b+lk, rk, lk, rk, lk, rk - Cossack Kick
f+lk+rk - Head Slide
u/f+lk+rk - Hip Press
d/f+lp+lk - Heel Press
lp+rp (cios nieblokowalny)
d+lk+rk - Sit Down
b_f - Roll Back, Forward
lk+rk - Hop Forward, Hip Press

lp, rp, lp, rp_rp, lp, rp, lp – Sitting Punches
CIOSY NIEBLOKOWALNE:
f+rk lp – Dark Cutter
lk+rk, lk+rk, lk+rk – Dive Bomber, 2nd & 3rd Thrust
lk, d/lk, d, d/f, f, u/f, u, u/b+rp (powtórzyć x5) – Sx Gigaton Punch

**COMBOSY:**
d+rp, lp, lp, lp, rp, lp, rp, lp, lp+rp, lp+rp – 10 hit
d+rp, lp, lp, lp, rp, lp, rp, lp, d+lp+rp, lp+rp – 10 hit
u/f+lp, lp, rk, lk, rk, lp, rp, lp, lp+rp, lp+rp – 10 hit
u/f+lp, lp, rk, lk, rk, lp, rp, lp, d+lp+rp, lp+rp – 10 hit

## JULIA CHANG

**RZUTY:**
f–throws
rp+rk – Fisherman Suplex
lp+lk – Death Valley Bomb
d/f+lp+rp – Armlock Suplex
d, d/b, d, d/b+lp+rp – Waist Suplex
QCB, f+rp – Mad Axes
ss–throws
(left sidestep) lp+lk_rp+rk – Headlock Face Crusher
(right sidestep) lp+lk_rp+rk – Twisted Sister
b–throws
lp+lk_rp+rk – Branded

**CIOSY PODSTAWOWE:**
f+lp – Rushing Uppercut
f+lp, rp – Lunging Palm Attack
rp, b – Punch, Spin Behind
lk+rk – Sidestep Spin
lp+rp – Double Strike
lp+rk, lk – Club Fist, Sweep, Bowleg
rp+lk, lp – Death Punch, Punt Kick, Uppercut
u/f+lk+rk – Earthquake Stomp
f, f+lp, rk – Dashing Left Elbow, High Kick
f, f, f+lp, rp – Rushing Punch, Flash Elbow
d/f+lk – Punt Kick
d/f+rp, lk_rk – Death Push, Low Kick_High Kick
d/f+lp, rk, lk – Overhead Chop, Back Sweep, Fan Kick
d, d/f+rp – Dashing Elbow
WS+rp, rp – Dashing Punch, Elbow
d, d/f+rk, lk – Back Leg Sweep, Bow Leg
d/f+rp, lp_d/f+lp, lp – Jab, Death Push, Sky Uppercut
lp, lp, rk, lk – Bow & Arrow Kick
d+rk – Front Leg Sweep
lp – Uppercut
N+rk – High kick
d+rk – Low kick
WS+rp – Slice Uppercut
rp – Elbow
lp, lp – Catapult Combo
lp, rk, lk – Club Fist, Sweep, Bow Leg
rk, N+rk_lp – Sweep, Figh kick
rk, d+rk – Sweep, Fan kick
rk, lp – Sweep, Uppercut
lp, rp – Death Push
lp – Heaven Cannon
rk – Low Kick
lk – High Kick
rk, rk – Sweep Kick
lp – Uppercut
d+rk – Low kick
N+rk – High kick
lk+rk, rk, rk – Spin, High Kick, Sweep Kick
lp – Uppercut
d+rk – Low Kick
N+rk – High Kick
d/b+lp+lk_d/b+rp+rk – Low Attack Breaker

**CIOSY NIEBLOKOWALNE:**
f+lp+rk – Heaven Cannon

**COMBOSY:**
rp, lp, lp, rp, lk, lk, lk, rk, rk, lp – 10 hit
rp, lp, lp, rp, lk, lk, rp, lk, rp, lp – 10 hit
rp, lp, lp, rp, lk, lk, rp, lp, rk, lk – 10 hit

**FLOATING COMBOS:**
u/f+rk, d+rk, d d/f+rk, lk, d+rk, lp
u/f+rk, d+lp_rp, d d/f+rk, lk, d+rk, lp
u/f+rk, d+lp, d d/f+rk, lk, d+lp d d/f+rk
u/f+rk, lp rp rk
u/f+rk, b+rp, d d/f+lp, rp
u/f+rk, lp lp lp
u/f+rk, rp lp lp rp
u/f+rk, b+rp, lp rp lk
u/f+rk, b+rp, f, f+lp rk
u/f+rk, d+rp,d d/f+rp
u/f+rk, b+rp, d d/f+rk, lk, d+rk, lp
u/f+rk, d+lp_rp, WS+rk

## TRUE OGRE

**RZUTY:**
f–throws
rp+rk – Double Backbreaker
lp+lk – Gorilla Press
d/f, d/f+rp+rk – Waning Moon
ss–throws
(sidestep left) lp+lk_rp+rk – Multislam
(sidestep right) lp+lk_rp+rk – Choking Flip
b–throws
lp+lk_rp+rk – Telekinetic Slam

**CIOSY PODSTAWOWE:**
d+lk+rk – Tail Sweep
u+lk+rk – Cannonball
WS+rp – Stun Punch
lp, lp, rp – Shining Fist





p, rp, rp – Demon Slayer
f, lp – Left Splits Kick
lp, rk – Right Split Kicks
lp+rk, rk – Tsunami Kick
rp, lk – Demon Scissors
d, f+lp – Cat Thrust
d, f+rp – Right Hand Stab
d, d/f+rp – Cold Blade
d/f+rk, rp – Back Flip, Tooth Fairy
d, lk, lk, lk – Creeping Snake
d, lk, lk, N+lk – Biting Snake
d/f+lk, rk, lk – Hunting Hawk
d/f+lk, rk – Bazooka Kick
f, f+lk – Cup Punch
f+lp+rp – Back Shoulder
d/f+lp, rp – Elbow Strikes
f+rp – Palm Strike
f, f, lp+rk+rk – Dragon Strike
d/f+lk, N+rk – Shaolin Kick
d, d/f+rk – Blazing Kick
WS+lk, lk – Axe Kick
d+lk, lk, d, d/f+lk – Infinite Kick

**CIOSY NIEBLOKOWALNE:**
d/f+rp – Standing Torch
d+rp – Flying Torch
d/f+lp+rp, d – Burning Knuckle Bomb
f, f+rp – Venom Strike
d/f+lp+rp – Bloody Scissors
b+rp+lk – Sidewinder
b, b+lp+rp – Indigo Punch
f, f, N+rp – Kunai Advance
f, f, N+rp – Kunai Stab

## KUMA/PANDA

**RZUTY:**
f–throws
rp+rk – Double Backbreaker
lp+lk – Rapid Bear
f, f+lp+rk – Stonehead
f, d/f, d, d/b, b, f+lp+rp – Circus Roll
ss–throws
(sidestep left) lp+lk_rp+rk – Rag Roll
(sidestep right) lp+lk_rp+rk – Big Bear Drop
b–throws
lp+lk_rp+rk – Mauling Bear

**CIOSY PODSTAWOWE:**
f, f+rp – Demon Godfist Uppercut
rp, lp, rp – Punch, Elbow Uppercut
WS+lp, rp – Uppercut, Terrible Claws
u/f+lk+rk – Hip Press
lp, rp, lp, rp – Bloody Claws
d/f+lp, rp, lp, rp – Uppercut Rush
b, d b, d, d f, f+rp – Megaton Claw
d/f+lp, rp – Bear Rush
d+lp – Low Finish
f+lp – High Finish
lp – Uppercut Finish
WS+lp+rp, lp+rp – Uppercut, Knuckle
f, f+lp+rp – Bear Scissors
lp+rp, lp+rp – Knuckle Uppercut
d+lk+rk – Sit Down
lp, rp, lp, rp – Bloody Claws
lp, lp, lp – Punch Combo
f+lp, lp, lp – Heaven Cannon Combo
#d, d+lp, lp, lp, rp, lp – Low Rush Combo
#d, d/f+lp, rp, lp, rp – Wild Swing
lp+lk+rk – Dancing Taunt
d+rk – Turning Taunt

**CIOSY NIEBLOKOWALNE:**
b, b+rp+lk+rk – Bear Fart
b+lp+rp – Terrible Claws

## DOKTOR BOSKONOVICH

**RZUTY:**
f–throws
lp+rk, lp+rp – Irish Whip
rp, rp, lp+rp – Elbow Drop
lp+rk – King Step
rp, lp, lk, rk – Running Bulldog
lp+rp – Cartwheel
lk+rk – Taunting Doctor
lp+rp – Shoulder Ram
lk+rk – Flaying Cross Chop
lp+rp (parowanie), lk+rk – Rolling Powerbomb
!! (f, f) _ (b, b), b+lp+rp – Stonehead
!! (f, f) _ (b, b), f+lp+rp – Nack Wringer
ss–throws
(sidestep left) lp+rk_lp+rp – Arm Takedown
(sidestep right) lp+rk, lp+rp – Trip up

**CIOSY PODSTAWOWE:**
u/f+lp – Thunder Oldfist
lp, rp – 1, 2 Punches
b+lp+rp_b+lp+rp – Mind Blast_Mind Blast Away
f, f+lp+rp – Steel Dive
d/f+lp, rp – Twin Pistons
rp lp – Panic Doctor
f, f – Crouchdash
SS+rp, lp – Gut Punch, Thunder Oldfist
u/f+rp – Wind Oldfist
f, f+rp – Jack Tammer
f, f, N+rp – Elbow Rush
f, f, N+rp (CH) – Elbow Warp
b, b – Laughing Doctor
(lp+rp) _lk – Mind Warp_Hopping Back Kick
lk+rk – Panic Charge

# GRAN TURISMO 2

*Gran Turismo 2* jest produkowane przez Polyphony Digital, czyli tę samą firmę, która stworzyła pierwszą część tej wspaniałej gry. W nowej odsłonie dostępnych będzie ponad 500 (słownie: pięćset!) samochodów z 33 firm i ponad 20 tras. Poprawiono grafikę, a gra będzie oczywiście wykorzystywać Dual Shocka. Wizualnie nowe *GT* bardzo przypomina poprzedniczkę, ale i tak prowadzi wśród wyścigów na PlayStation. Engine gry wzięty z oryginału został zmodernizowany i sprawia „solidniejsze" wrażenie. Model fizyczny pozostał właściwie bez zmian i bardzo dobrze. Twórcy gry twierdzą, że tworzyli „silnik" od początku dążąc do tego, aby był perfekcyjny. Najlepiej widać to właśnie w modelu jazdy, który niemal w stu procentach odpowiada rzeczywistości.

Wśród nowych samochodów można znaleźć prawdziwe rarytasy. Przede wszystkim niemały zbiorek tradycyjnych amerykańskich „muscle car'ów", czyli wspaniałych wózków z lat '70. (Chevrolet Camaro, Corvette czy 70'Cuda). Nie zapomniano oczywiście o samochodach nowszej daty (znacznie powiększono ilość wozów amerykańskich i europejskich), jak np. nowy VW Beetle czy Honda S2000, a nawet Mini Morris. Podobnie jak wcześniej, różnice między samochodami widać od razu.

Kolejną nowością są trasy, wśród których znalazły się teraz drogi szutrowe, rodem z *Colina McRae Rally*. To duży krok w stosunku do poprzedniej części. Wzbogacono też asortyment wyścigów. Oprócz tych znanych z poprzedniej części i wspomnianych przed chwilą rajdów terenowych pojawił się jeszcze *Drag Race*, w którym ścigają się ze sobą amerykańskie „krążowniki szos". Złagodzono też warunki uczestnictwa w danym wyścigu. Teraz można ścigać się samochodami nie spełniającymi warunków podanych przed wyścigiem, tyle że za wygraną nie otrzymuje się wtedy pieniędzy.

Pozostałe rzeczy to m.in. 60 testów licencyjnych (można skorzystać z save'u z oryginalnego *GT*, co automatycznie zalicza nam testy już zdane), pojemniejszy garaż i mocniej rozbudowane opcje tuningu. Tym razem szykuje się prawdziwy raj dla maniaków grzebania pod maską.

A to wszystko dostaniemy już niedługo - premiera amerykańska już 7 grudnia.

# FINAL FANTASY VIII

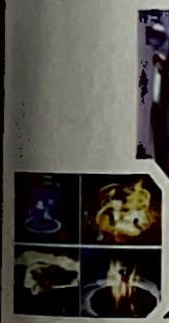
W chwili, gdy czytacie ten tekst, najnowsza część *FF* jest już w sklepach. I na pewno jest jedną z najlepszych gier na PlayStation.

Informacji o tej grze podano już całe mnóstwo, spróbujemy więc przedstawić je w skrócie.

Fabuła prawie nie nawiązuje do *FF VII* (poza chocobosami i imionami niektórych postaci). Akcja gry dzieje się w zupełnie innym świecie. Postacią w którą się wcielamy jest Squall Lionhart, kapryśny, ale wielce utalentowany młody bohater. Towarzyszyć mu będzie wielu bohaterów, m.in. Rinoa Heartilly, atrakcyjna przywódczyni buntowników, która interesuje się Squallem; Laguna Loire, galaidański żołnierz, który chce być pisarzem; Quistis Tepe, nauczycielka z akademii SeeD, Zell Dincht i Irvine Kinneas, studenci tejże szkoły; Selphie Tilmitt, przyjaciółka Squalla. Głównymi „złymi" w całej aferze są, zarodziejka Edea i Seifer Almesty, konkurent Squalla. Intryga koncentruje się wokół akademii wojskowej SeeD, szkolonych w niej żołnierzy oraz ich wypraw w celu zabicia złej czarodziejki.

Grafika jest fenomenalna. Kreskówkowo wyglądający bohaterowie zostali zastąpieni przez postacie o o wiele bardziej realistycznych proporcjach. Poza tym drużyny nie przedstawia już postać lidera - widać wszystkich, którzy w tym momencie z nami podróżują. Tła nadal są renderingami, ale są jeszcze ładniejsze niż w *FF VII*. Zmieniono też zasady rządzące walką. Nie ma już materii, a czary „kradnie się" od przeciwników.

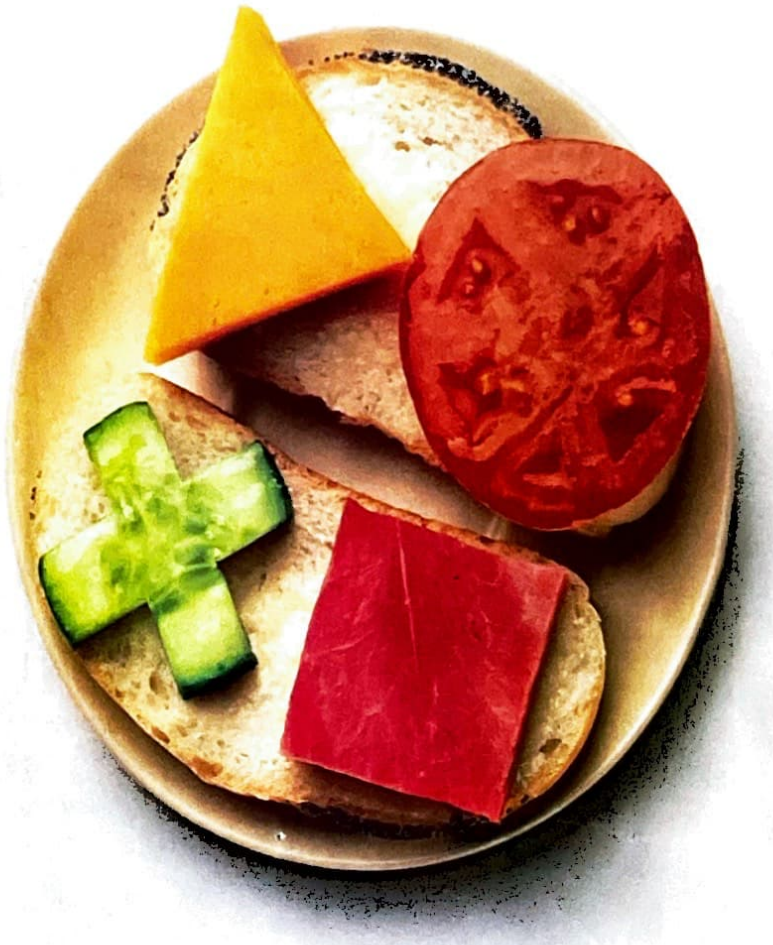
*Final Fantasy VIII* była bez wątpienia najbardziej oczekiwaną grą tego roku i w momencie wprowadzenia do sprzedaży stała się bestsellerem. Na pewno warto się za nią rozejrzeć.



PlayStation

www.sony.com.pl

# Do łyknięcia za 99 zł*



Oryginalne platynowe gry tanie jak barszcz! Platynowe gry to po prostu największe hity PlayStation. Teraz możesz je mieć za 99 zł*.

* sugerowana cena detaliczna

SONY

...YSTOK: Awa, ul. Sienkiewicza 81/3;
...ma, ul. Składowa 10
...GOSZCZ: Artex, ul. Kruszwicka 1;
...ra, ul. Dworcowa 29
...KZANÓW: Tele-Hit, ul. Sądowa 8
...ZERZOMIÓW: Krawczyk, ul. Świdnicka 9
...TNIA: Demo, Plac Konstytucji 1
...WICE: Euronorm, ul. Chorzowska 44b;
...ga, ul. Zwycięstwa 52a
...DRZÓW WLKP.: Mars, ul. Sikorskiego 12
...STYNICE: Arkadia, Al. Niepodległości 39
...ELCE: Intercom, ul. Sienkiewicza 48/50
...OWIEC: Polsonic, ul. Dworcowa 6
...OSZALIN: Marko, ul. Zwycięstwa 20/24
...OŚCIERZYNA: ABC, ul. Rynek 8
...RAKÓW: Drive - D.H. Jubilat,
...al. Krasińskiego 1/3;
...ing Magic, ul. Floriańska 28
...EGNICA: Adax Land Alex,
...al. Wrocławska 183
...UBLIN: Video-Top, ul. Lubartowska 11/13
...ÓDŹ: Action, ul. Piotrkowska 40
...ALBORK: Foto-Audio-Video,
...al. Mickiewicza 36
...IELEC: Dukator, C.H. Pasaż
...OWY SĄCZ: Hi-Fi Center, ul. Kościuszki 12
...PIOTRKÓW TRYB.: Max, ul. Rycerska 8
...POZNAŃ: Gram, ul. Wrocławska 25a;
...Tesamex, pod rondem Kaponiera
...RADOM: Belko, Pl. Konstytucji 3 Maja 8;
...Opel, Centrum Handlowe,
...al. Grzecznarowskiego 28
...RYBNIK: Satron, ul. Gliwicka 32
...RZESZÓW: Vega, ul. Cieplińskiego 1;
...Versal, ul. Kościuszki 4
...SIEMIANOWICE: VAS, ul. Powstańców 6
...STARGARD SZCZECIŃSKI:
...Weld, ul. Reja 12a
...SZCZECIN: Marko-Domus,
...al. E. Gierczak 24/25
...ŚWIDNICA: Digi-Tech, ul. Rynek 24
...TORUŃ: Euro-kom, Szosa Lubicka 166g
...WAŁCZ: Electronics, ul. Pocztowa 1
...WARSZAWA: Centrum Sony,
...Al. Jana Pawła II 29;
...Digital, Al. Jerozolimskie 2
...WROCŁAW: Adax, ul. Ofiawska 1;
...Delta, ul. Chorzowska 17/1
...Saba, D.H. Odra,
...ul. Jedności Narodowej;
...ZAMOŚĆ: Hermes, ul. Piłsudskiego 31
...ZIELONA GÓRA: All-Tech, ul. Kupiecka 22;
...Oraz sieci sklepów: Auchan, Blockbuster Video, Carrefour, Extrapole, EMPIK, Hollywood Video, Tesco.

Nie lekceważ potęgi PlayStation.

# 10 GRYWALNYCH EXTRA DEM

## Metal Gear Solid

## Ridge Racer Type 4

## Tomb Raider 3

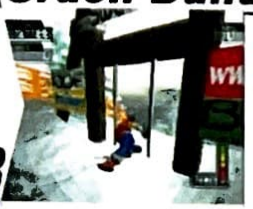
## Gran Turismo

## Driver

## Ape Escape

## ISS Pro '98

## Crash Bandicoot 3



## Cool Boarders 3

## Tekken 3

# W NUMERZE..

PlayStation

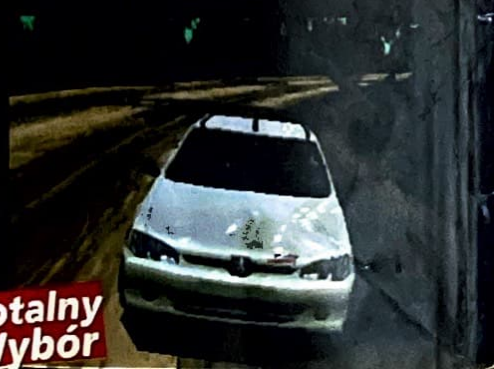
## RECENZJE I PORADY

*Metal Gear Solid*
*Ridge Racer Type 4*
*Tomb Raider 3*
*Gran Turismo*

*Driver*
*Ape Escape*
*ISS Pro '98*
*Crash Bandicoot 3*
*Cool Boarders 3*
*Tekken 3*

## DODATKOWO...

*Wywiady z twórcami*
*Zapowiedzi nadchodzących hitów:*
*Gran Turismo 2*



TP

Od twórców PlayStation Magazyn

Totalny Wybór